
Tu revista
Wii
y DS
SÓLO LO MEJOR DE NINTENDO
NGAMER
LA ÚNICA REVISTA INDEPENDIENTE
¡¡A FONDO!!
MARIO
KART Wii
DIEZ PÁGINAS DE
ANÁLISIS
30 NUEVOS
JUEGOS
+ NUESTRO RANKING
INDEPENDIENTE
+ ¡260 JUEGOS!
SUPER SMASH
BROS BRAWL
SÓLO NOSOTROS
TE CONTAMOS
TODOS LOS SECRETOS
SORTEAMOS
CONSOLAS
REGALOS DE BULLY
PISTOLAS CON LÁSER
JUEGOS DE NINTENDO
NÚMERO 7
GLOBUS
00007
8 413042 502166
ESPAÑA 2,90 € PORTUGAL CONT. 3,00 €
OKAMI
SMASH BROS BRAWL
REGALO
PÓSTER DOBLE

NGAMER

NÚMERO 7

DIRECTOR Aitor Urraca
aurraca@globuscom.es
Director de Arte Julio Pérez
jperez@globuscom.es
Redactor Alejandro Pascual
apascual@globuscom.es
Secretaria de redacción Paloma Carrasco
revistangamer@globuscom.es

COLABORADORES
Ramón Méndez, Lucía Gallego, Pablo G. Taboada, Santiago Quiñones, Carlos González y Toni García.

CONTRIBUCIÓN ARTÍSTICA
Ilustraciones Wil Overton, Andy Mclaughlin (AMC Art)
Fotografía Serafín Palazón

PUBLICIDAD
Director Comercial: Daniel Bezares
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: Natacha Parrón
nparron@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: Almudena Raboso
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: César Silva
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: Jesús Torras
jtorras@globuscom.es
Coordinación: María Miguel
mmiguel@globuscom.es

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: Eva Pérez
eperez@globuscom.es
Producción: David Ortega (Jefe) dortega@globuscom.es
Luz Alegre lalegre@globuscom.es
Internet: Cani Montes cmontes@globuscom.es
Miriam Llano (Contenidos) mllano@globuscom.es
Sistemas: Oscar Montes omontes@globuscom.es
Archivo digital: Carmen San Millán csanmillan@globuscom.es
Fotomecánica: Espacio y Punto
Impresión: Altair

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: Antonio Esturillo
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: María Ugena
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: José Manuel Hernández
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: Ana Sánchez
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: Antonio Diarruyo

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: Alfredo Marrón
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 09/08 Printed in Spain

Depósito legal: TO-965-2007

www.ngamer.es

Editorial



Estos meses, la actualidad que rodea al sector es muy confusa. Por un lado, el día que escribimos este editorial, *Brawl* sigue sin fecha de lanzamiento. Por otro, el servicio WiiWare sigue despertando dudas y ni siquiera sabemos si se seguirá llamando así en Europa. El servicio Pay to Play sólo lo entienden unos pocos. Los usuarios siguen confusos con las fechas de lanzamiento de muchos videojuegos y los padres y otros medios de comunicación no entienden el aviso de "terror" en el código PEGI: sólo ven el dibujo de una araña.
Quizá sería necesario simplificar el modo en que enfocamos nuestro sector. Sobre todo para la gente que lo consume que, al fin y al cabo, es quien lo sustenta. En NGamer intentamos, mes a mes, aclarar estos temas para que estéis informados en todo momento del (cada vez más) complicado mundo de los videojuegos.

ALEJANDRO PASCUAL REDACTOR
apascual@globuscom.es

¡NO TE LA PIERDAS! ¡SUSCRÍBETE AHORA Y AHORRA! MIRA LA PÁGINA 97

EN PORTADA



SUPER SMASH BROS BRAWL
P.14

Cien por cien Nintendo. El juego que estabas (y que sigues) esperando. Te contamos todos sus secretos.

SORTEOS
P.74 y P.87

Sorteamos consolas y videojuegos de Nintendo con Super Smash Bros Brawl, pistolas láser para Wii y regalos de Bully.

PÓSTER DE REGALO

Todo el arte oriental en uno de los juegos más bonitos de Wii: Okami. Y por la otra cara, todos los personajes de Brawl, ¡a escena!

PREVIEWS Y REVIEWS

Mario Kart lidera nuestros juegos de la semana. ¡Pero hay más, mucho más!



EN ESTE NÚMERO



PREVIEW OKAMI PÁG 20



REPORTAJE Wii WARE PÁG 36

REVIEW HOUSE OF THE DEAD 2&3 RETURN PAG 64

PÁG 50
MARIO KART Wii
"Llevado al nivel de competición internacional"

Número 7
Sumario



VAYA TELA

ESTE MES 12 PERSONAJES SECRETOS SOBRE LOS QUE NO PODÍAMOS HABLAR **1** AMENAZA DE MUERTE

CITA DEL MES "¡Yo no arrojé ese sándwich! ¡Es una mentirosa!". ***Portavoz de Crazy Frech sobre el divertido avión de Nintendo***

LO MÁS



5 COSAS QUE APRENDERÁS EN NGEXPRÉS **01** Los juegos de WiiWare son de calidad profesional **02** El online no será gratis siempre **03** *Resi Zero* sólo para Japón **04** Jugar con títulos importados en tu Wii Pal **05** La ranura del disco sabe cómo cantan las aves japonesas

LA GRAN HISTORIA

WiiWare, casi a punto

Revelamos secretos y fechas de la revolución que prepara Nintendo

El 12 de mayo se producirá el lanzamiento de WiiWare en Estados Unidos. Descrito durante la GDC como un "laboratorio virtual que sirve como un sustrato de creación de nuevos juegos", la posición oficial de Nintendo al respecto insiste en permitir que la experimentación se libere de las limitaciones del desarrollo tradicional.

El director de desarrollo de proyectos de Nintendo, Tom Prata, no se corta a la hora de explicar el porqué de su WiiWare: "Creo que si nos dirigimos a los creadores de contenidos y les decimos por favor hagan un juego sobre este género en particular, estamos perdiendo de vista el propósito de lo que hacemos". Este sentimiento es compartido por los desarrolladores de WiiWare con los que hemos charlado recientemente. El fabricante tiene claro que sencillamente quiere "dar a los creadores de contenido la posibilidad de crear el contenido que a ellos les gusta".

Libertad

Hablando sobre su recién anunciado título *LIT* para WiiWare, John Beck, de WayForward Technologies, mencionó que este juego de terror –que está ambientado en un instituto infestado de bestias e implica manipular la luz para encontrar un camino hasta la libertad– no podría haberse materializado de ninguna otra manera. "Esta es la primera vez en la historia reciente que nuestro equipo se ha sentido libre para empezar a experimentar en el mundo de la consola fuera de los confines de las franquicias establecidas, los recortes de presupuesto o los dictados del distribuidor".

Lo cierto es que las prioridades estratégicas son la introducción de publicidad en el interior de los juegos y la recuperación de los datos sobre el consumidor, con lo que los kits de desarrollo siguen estando pensados para los estudios establecidos. ¿Equivale este enfoque a una voluntad de soslayar la creación amateur? Nosotros creemos que no. Si Nintendo está decidido a no evaluar el contenido de WiiWare –"eso corresponde decidirlo al consumidor", sostiene Prata– el único control de calidad que es posible consiste en obligar a los desarrolladores a cuidar su propia reputación. Square Enix no puede vomitar un diluvio de gansadas sin sentir la presión que se ejerce a través de las relaciones públicas; este no es en absoluto el caso de Little Billy the Bedroom Programmer. A nosotros nos parece una política sensata.

Exigencia

Analizando los proyectos para WiiWare anunciados recientemente, no parece que los desarrolladores se estén durmiendo en sus laureles. *LostWinds* de Frontier tiene una pinta lo bastante buena como para garantizar un lanzamiento comercial para tiendas y •



NUEVO

WORLD OF GOO

Se trata de juntar manchas para construir estructuras gooyescas. Confirmado para Wii probablemente para WiiWare, a juzgar por sus autores.

¿BONE?

Maestros del contenido por episodios, hicieron la serie *Sam & Max* y ahora trabajan en un título de misterio. ¿Se tratará de Bone?



NUEVO

AJOR LEAGUE EATING

Las comilonas pantagruélicas llegan a la Wii. Es "como un juego de lucha", según el desarrollador. Sólo que con masticación online y tablas de máximas puntuaciones.



NUEVO



NUEVO

LOSTWINDS

Un poquito de *Wind Waker* y un poquito de *Okami*: todo ello mezclado con unos gráficos de infarto. Infórmate mejor sobre él en la p41.



LIT es de los desarrolladores de *Contra 4* para DS



Sam y Max podrían estar camino de desembarcar en WiiWare. ¡Genial!



1 En ningún sentido pretendemos desprestigiar a Little Billy, quede claro. 2 Y durante las pasadas navidades quedamos bastante descontentos cuando la llegada de nuevos usuarios de la Xbox hizo que el servicio Live sufriera un par de semanas de problemas. Microsoft evitó las denuncias proporcionando a todo el mundo un juego descargable gratis.



"DE SER CIERTAS LAS REVELACIONES SOBRE WIIWARE, VA A SER ESPECIAL DE VERDAD"

Bienvenido al maravilloso *World of Goo*

World of Goo de 2D Boy es el actual mascarón de proa de la escena independiente del sector. Y aunque Nintendo asegura estar adoptando un enfoque escrupuloso respeto al desarrollo de contenido, al tiempo ofrecen la amplia ayuda de su experiencia con respecto a la implementación para la Wii. El mando, el nunchaco, el controlador clásico, los Miis, WiiConnect 24: si los quieres, los amigos de Nintendo te los ofrecen. Y, lo que es interesante, ni siquiera limitan WiiWare a los objetivos de los videojuegos tradicionales. "El contenido debería ser entretenido y aportar valor a los consumidores", se limita a apuntar Prata, "se defina eso como un juego o como una aplicación, algo de lo que no estoy tan seguro". Suena un poco críptico, pero parece la confirmación de que cabe esperar que haya aplicaciones como las de los canales en formato descargable.

Contenido

También es prometedor el anuncio de Takashi Aoyama, el gurú de Nintendo responsable del Wii Menu. Los juegos vendidos en disco traerán contenido descargable desde dentro del juego, y todo el trasiego con material WiiWare tendrá lugar a través del Canal Tienda. Con esto y con la llegada de la superoferta online de *Mario Kart Wii*, parece que Nintendo está por fin dando un paso adelante. Una lástima que al mismo tiempo se escuche la ambigua noticia de que Nintendo va a empezar a cobrar por algunos "servicios". Inicialmente ese logo azul de conexión Wi-Fi representaba juegos en línea gratis, pero ahora cabe esperar que se añada un logo rojo de "contenido de pago".

Los detalles al respecto son escasos. El servicio no se aplicará a todos los títulos, y cuando se aplique se hará sólo a algunos aspectos. El mejor escenario es que ese logo represente la opción de obtener contenido descargable que puede que quieras comprar... por ejemplo, canciones nuevas en *Guitar Hero 3* y *Rock Band*. El escenario peor es que el modo multijugador en línea de Nintendo cueste ahora 'puntos Wii'. Nosotros siempre hemos apreciado el servicio gratuito porque a) nos gusta economizar y b) la calidad del servicio en línea no siempre ha sido buena.

Con el terrible retraso que inutilizó a la mayoría de títulos de Wii con Wi-Fi, los usuarios de pago desde luego no estarían contentos. Pero, es demasiado pronto para entrar a valorar los detalles del nuevo servicio, así que de momento contenemos la indignación. No hace falta decir que esperamos un servicio mucho mejor en caso de que haya que aflojarse el bolsillo. Esperamos que sea así.



Final Fantasy Crystal Chronicles es una de las bases de la fase inicial de WiiWare.

50 MEGAS DE DIVERSIÓN

VIEJO Y NUEVO

WiiWare incluso tiene una cosilla o dos que enseñar a los veteranos de Square Enix. Ellos dices que al desarrollar *Crystal Chronicles: My Life as a King* se dieron cuenta de la eficacia de su modo de trabajo normal. Al trabajar con un presupuesto menor y menos espacio no podían usar "CGs de calidad como arma" o seguir sus rígidas plantillas de desarrollo.

Así que cambiaron. Tuvieron que recurrir a una franquicia anterior, *Crystal Chronicles*, para sortear el problema de desarrollar todo un mundo y un estilo artístico nuevos, y tuvieron que poner el proyecto en manos de gente joven, supuestamente más barata de pagar. Sin embargo, sabiamente emparejaron a esos tíos jóvenes y baratos con artistas gráficos veteranos, que aún recordaban cómo antes trabajaban dentro de los estrictos límites de memoria de las consolas de vieja generación. Ah, qué tiempos...

ES EL PESO DE EUROPA

No contentos simplemente con abrir la caja de Pandora de WiiWare, los tíos de Nintendo han anunciado también planes para lanzar su gran apuesta *Wii Fit* (parece que el nombre *Wii Fitness* se ha eliminado para Europa). El juego fue anunciado para el 25 de abril, con lo que se une a *Mario Kart* en un lanzamiento europeo previo al previsto en EE.UU.

Bueno, ¿podemos pasar por alto este título? Pues no, en modo alguno. Por lo que hemos averiguado es la versión más cara que se ha comercializado hasta ahora (vale un 50% más caro que el en Japón), y bastante más caro que la versión yanqui. ¿Por qué ese sobreprecio? Bueno, pues porque ha habido cierto rediseño a partir de la versión nipona para soportar el peso de los occidentales, que tiende a ser mayor (el máximo pasará de 136 a 150 kg)... aunque la misma tendencia al sobrepeso puede observarse en europeos y en norteamericanos.

Resulta también decepcionante averiguar que el adelanto de *Wii Fit* en Europa no es más que un consuelo por la inexistencia de una fecha de lanzamiento europeo, a estas alturas, de *Smash Bros Brawl*. Los yanquis ya juegan con *Brawl*, y nosotros obtenemos *Wii Fit* a modo de disculpas. Pero sólo con tres semanas de adelanto respecto de EE.UU. Gracias por nada, amable y benevolente Nintendo.

La versión europea de *Wii Fit* soportará pesos de hasta 150 kilos antes de estallar en llamas y autodestruirse.

TU REVISTA Nº1 PARA WII






¡NUEVO! GUITAR HERO ON TOUR

HORA DE COMPETIR

Un año musical

¡Guitar Hero llega a DS!

Si hay un juego que ha logrado colocarse en lo más alto del panorama de los videojuegos en un tiempo récord, ése es sin duda *Guitar Hero*. Mucho se ha hablado sobre su versión portátil. Eran muchas las especulaciones sobre su periférico: que si un mástil, que si una guitarra nueva... Y por fin, Activision ha roto el silencio para mostrarlo. Se trata de una empuñadura que colocará cuatro botones de traste conectados a la ranura de Game Boy Advance. El periférico en cuestión recibe le nombre de Guitar Grip y también posee una púa a modo de lápiz táctil.
El juego está siendo desarrollado por Vicarious Vision y responde al nombre de *Guitar Hero On Tour*. La fecha prevista de lanzamiento es este mismo verano.
La adaptación a Nintendo DS ha llevado como consecuencia la eliminación del quinto traste que sí poseían las versiones de sobremesa. No obstante, los modos multijugador, tanto en batalla como en cooperativo sí estarán incluidos en el juego.
También se ha comentado que el micrófono de Nintendo DS podría tener algún uso, aunque no se han dado detalles al respecto. Tendremos que esperar todavía algunas semanas para poder tener más datos sobre este gran título que se aproxima a nuestra amada portátil. El mes que viene os ampliaremos todos los detalles. Estad atentos.



La empuñadura de *Guitar Hero On Tour* sitúa nuestra consola en posición vertical de una manera muy natural. Tanto que casi nos podría servir para otros juegos.

JAPONÉS PARA TODOS 

IMPORT-ANTE

Disfruta los títulos que importas con tu consola Wii Pal

El disco FreeLoader de Datel fue una bendición para los fans europeos de GameCube que no renunciaban a la importación para jugar con títulos procedentes de Japón y EE.UU. Este producto 'engañaba' astutamente a la consola y permitía cargar discos con códigos de otras regiones del mundo, liberándonos de los retrasos a la hora de hacer los lanzamientos europeos... y de ciertos sobreprecios. Ahora acaba de aparecer el Free Loader Nintendo Wii. La versión para GameCube resultó francamente imperfecta: los juegos japoneses no se grababan a menos que tuvieras una tarjeta de memoria preformateada en una GameCube japonesa real, e incluso en ese caso no siempre funcionaba correctamente.
Gracias a las actualizaciones regulares del firmware de la Wii, existe la posibilidad de que Nintendo pueda decidir inhabilitar el Free Loador en un momento dado, pero si andas tras el *Smash Bros* yanqui, este es el disco que te permitirá saborearlo desde ya. Cuesta unos 15 euros en internet.



Si funciona tal como se asegura, va a ser la panacea para los impacientes propensos a los juegos extranjeros. Y para el negocio de la importación de juegos.

¡MÁS CAÑA!

ROCK BAND

Confirmado para Wii



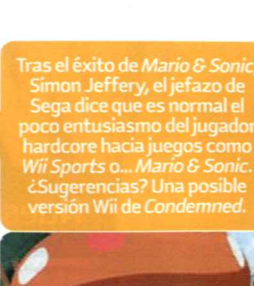
¿Tampoco habrá multijugador online?

A finales de marzo, Harmonix, MTV Games y Electronic Arts confirmaron que el simulador musical compuesto por guitarra, batería y micrófono llegará a Wii. La fecha y precio son de momento sólo para EE.UU, donde llegará el mes de junio a un precio de 170 dólares.
El título contendrá 5 canciones extra frente a las versiones para Xbox 360 y Playstation 3, y los periféricos cambiarán estéticamente. Sin embargo, esta versión no permitirá la descarga de canciones como las versiones mencionadas. ¿Cambiará esto el sistema Pay & Play que está poniendo en marcha Nintendo?

¡ALUVIÓN DE NOTICIAS!

¡DIMINUTAS NOTICIAS QUE TE DEJARÁN CON LA BOCA ABIERTA!

¿Un infierno de mundos sombríos poblados por villanos sin corazón? En efecto, hablamos de Sin City. El juego basado en la novela gráfica de Frank Miller toma rumbo directo a Wii. Nuestro lardo artístico llora de alegría.



Tras el éxito de *Mario & Sonic*, Simon Jeffery, el jefazo de Sega dice que es normal el poco entusiasmo del jugador hardcore hacia juegos como *Wii Sports* o... *Mario & Sonic*. ¿Sugerencias? Una posible versión Wii de *Condemned*.



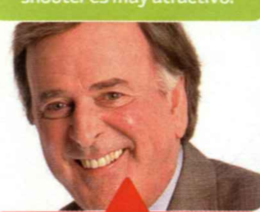
Nuestros compatriotas españoles EnjoyUp regresan después del buen sabor de boca que nos dejaron con *Chronos Twin*. El próximo título que preparan se llamará *Zombie BBQ* y su estilo shooter es muy atractivo.



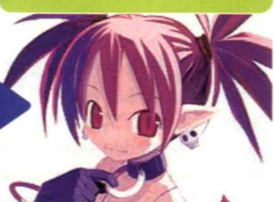


Puzzle Quest ya ha demostrado en Wii ser uno de los mejores clones medievales de *Bejewelled*. Damas y Caballeros, arrodíllense por la nueva secuela de ciencia ficción de la saga: ¡*Puzzle Quest: Galatrix*! Para NDS.

La adorable seta japonesa toma rumbo a occidente. Evidentemente hablamos de *Porpon! Dokomodake DS*. Un cambio de nombre a favor de la comunidad de jugadores no vendría mal.



Disgaea dará el salto a DS en pocos meses. Edge, nuestra publicación hermana os puede dar más detalles que nosotros este mes (claro que con un alto grado elitista y largos vocablos que complacerán a los más hard).



Activision ha registrado el nombre *DJ Hero*. Llamadnos locos, pero tiene toda la pinta de tratarse del homónimo discotequero/housero del heavy *Guitar Hero*. ¿Mover el Wiimando a modo de DJ? Activision, hazlo.

Scott Steinberg, del área de Marketing de Sony ha declarado: "algunos sistemas electrónicos no llegarán a los tres años de vida". 20 millones de usuarios de Wii no estarán de acuerdo con usted, señor Sony.

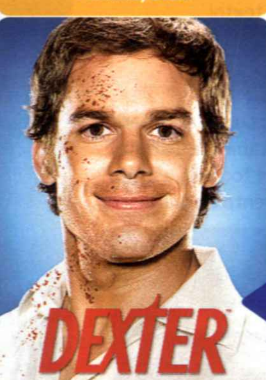
Astro Arts ha enseñado un producto llamado Star Navi. Un nuevo título para DS que incluye un sensor que será capaz de buscar y reconocer constelaciones o encontrar OVNI's, Aliens, Predators, Pikmins, etc...











Escuadrón Rojo a sector 6-C. En efecto, *Tom Clancy's EndWar* (un juego de estrategia next-gen con un avanzado sistema de reconocimiento por voz) ha puesto rumbo a DS.

¡Dame una T! ¡Dame una H! ¡Dame una Q! ¿A que invocamos? ¡THQ! Sí, THQ All Star Cheerleading se acerca a Wii y funcionará con la balance board. Matthew ansía la nueva propuesta jugable para niñas.

Lo reconocemos, son asiduos a Dexter. Porque es un asesisno en serie tan adorable... y ahora se dispone a aparecer en Wii. ¿A que es más adorable aún? Espera un momento, ¿Wii y asesinatos? Mmm...

Muchos de aquí amamos *Drawn to Life*. Muchos otros aman a *Bob Esponja*. Ponlos juntos y obtienes *Bob Esponja Drawn to Life*... ¿Es acaso el mejor juego jamás programado para DS?

¿Pero te vas a dormir con los Lunnis? No es problema, Disney está programando *Ultimate Band*, algo así como Rock Band pero para niños. Temas de High School Musical para ellos y lágrimas y sollozos para nosotros.

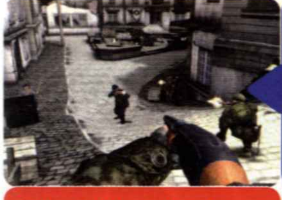


Después de nuestro completo reportaje del mes pasado sobre *Lego Indiana Jones* seguro que lo único que te queda por saber es cuándo verá la luz. Pues *Lego Indiana Jones* llegará a Europa el 6 de Junio. No está mal ¿eh?



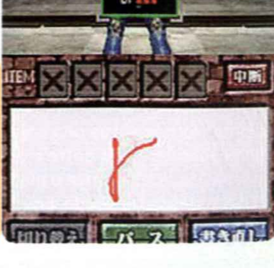
Querríamos haberlo dejado atrás, pero *Typing Of The Dead* ha vuelto. No obstante, esta vez estamos fuera de peligro, ya que solo sirve para enseñar kanjis japoneses... ¿*English Of The Dead*? ¡NOOOO!





Soltamos una lagrimita por nuestros lectores australianos (¡hey chicos!). Tras el lanzamiento de *Medal Of Honor Heroes 2* de EA en tierras australianas, quítale al 72 un 40 del on-line y se te queda en un juego malo...





Dylan Cuthbert, de Q-Games (los culpables de *StarFox Command*) tiene cociéndose un nuevo juego para DS. "Esperamos anunciarlo pronto, pero no sabemos todavía cuándo. Tampoco sabemos cuando saldrá".



Weeee-oooo-weeee. Eidos anunciará en breve un nuevo juego de Dr.Who para NDS. Mientras estas leyendo esto, esperamos que no venga nuestro TARDIS y nos borre sin pudor este artículo.

Wii EN LA RED

Nuestro sismólogos detectan las últimas sacudidas del laboratorio online...

Cuando veas a Baby Peach ya sabes que NGamer está aquí.

MARIO KART Wii

Parp, parp. Sí, los cómicos ruiditos onomatopéyicos relativos a cuernos sólo pueden significar una cosa. La madre de todas las experiencias en línea de la Wii ya está aquí. O, más bien, habrá llegado o estará a punto de hacerlo, según el sitio y momento en que leas estas líneas.

La ambientación es realmente magnífica, y adquiere su plena luz cuando tienes a 11 personas jugando contigo, así que esperemos que juguéis tantos de vosotros como podáis. Nosotros nos dedicaremos a las carreritas avanzaremos gradualmente hasta el modo batalla cuando todo el mundo domine los rudimentos de la fase kart– y todos utilizaremos el volante, para demostrar que ofrece un control a la altura del molón stick analógico.
¡Esperamos conversar muy pronto contigo a través del chat de texto!

CÓMO SUMARTE A LA BATALLA

Aquí es donde decimos que compruebes la sección Wi-Fi de *foros.ngamer.es* para mirar las horas de carrera, pero por esta vez todo funciona ligeramente distinto.

Nosotros no hemos recibido nuestra copia final de *Mario Kart* todavía, así que no tenemos un código amigo que compartir contigo. En el momento en que recibamos nuestro disco –sin duda eso ya habrá sucedido para cuando tú leas esto– cogeremos ese código y lo pondremos en un especial *Mario Kart Wii* en los foros. A partir de aquí intercambiaremos códigos y organizaremos las carreras. Seguro que es tan divertido como estás pensando.



Será justo así. Sólo con tus Miis. Y con menos japonés de por medio. Esperemos.

¡JUEGOS GRATIS! 5 CLÁSICOS TIPO FLASH

Zack and Wiki

Sí, una demo flash optimizada para Wii de la belleza pirata de Capcom. Descubre por qué le dimos un 90% y por qué eres un bobo por no tenerlo en tu ranura justo en este momento.
tinyurl.com/2yu89y



Tetromino Challenge

Siéntete como un Alexei Pajitnov de pacotilla, porque esto es *Tetris* puro y sin mezcla. Bueno, siempre y cuando el amigo Pajitnov responda al alias yoyo6509, lo cual no es muy probable.
tinyurl.com/yqlm2f



Aquarotation

El pequeño submarino debe encajar en el agujero del fondo del mar con un corcho gigante. Suena a magnífica excusa narrativa para esta emulación de *Kuru Kuru Kururin*.
tinyurl.com/2erjyo



Pinboliada

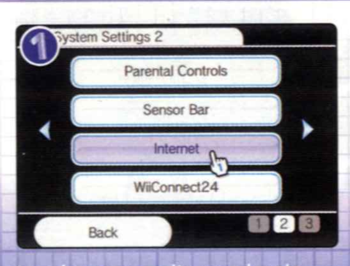
Entrénate para el *Puzzloop* de WiiWare con este puzle de pelotas de colores. Dicho así parece una gansada, pero es un juego sólido.
tinyurl.com/yu7h6q

The Handler

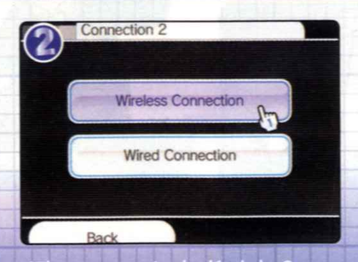
Imagínate una especie de fusión entre un jueguecito de esos de prestidigitación tipo 'sigue la bola' y la Master Hand de *Smash Bros*. Hipnótica acción de guante blanco.
tinyurl.com/27zhsf



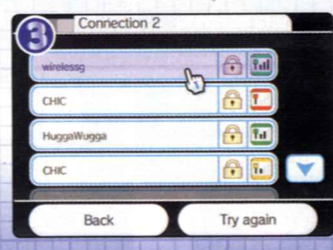
CÓMO CONECTAR A LA RED TU WII...



Lo primero, necesitas una banda ancha. Puedes elegir entre tres tipos: ADSL, inalámbrica o mediante el USB Wi-Fi de Nintendo. En cualquiera ve al tabulador de internet del menú de ajustes.



¿Tienes un router inalámbrico? Selecciona un hueco vacío y elige "conexión inalámbrica". En el siguiente menú, elige "buscar un punto de acceso" para localizar tu router.



Selecciona tu router de la lista que aparecerá (si no sale el que quieres, inténtalo acercando tu Wii al router) y, si la tienes, introduce tu contraseña. Ya estará hecho.



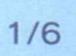
¿Prefieres usar el conector Wi-Fi USB de Nintendo? Debes comprarlo primero y cuesta unos 40 euros, si bien puede comprarse un poquito más barato en tinyurl.com/29r6ch.

MUNDO Wi-Fi

El canal trae tantas noticias que necesitarás un ferry para cruzarlo



He aquí, en nipón y por escrito, nuestro compromiso con la serie The OC.









Una cómoda función de búsqueda encuentra fácilmente todos tus programas favoritos.

Bienvenido a tu resumen mensual sobre todo lo que ha sucedido relacionado con Wi-Fi. Un resumen que este mes es más difícil de hacer que otras veces, porque hay un montón, pero un auténtico montón de iniciativas en marcha. Si estabas con nosotros hace unos meses, quizá recuerdes el lanzamiento en Japón del Everybody's Nintendo Channel: un catálogo de juegos para Wii y DS, enriquecido con vídeos promocionales y demos descargables para DS; pues bien, el servicio se confirma en occidente para los próximos meses, según adelantó Takashi Aoyama en la GDC.

Aoyama aclaró también unas cuantas cosas más relacionadas con la esfera Wi-Fi. ¿Te acuerdas de esos controles paternos de actualización? Pues son en realidad los controles que hay tras las notas del historial de juego que aparecen en el tablero de mensajes: a medida que el juego y la librería del canal crecen en complejidad, también lo hace la grabación de nuestros datos de juego.

El canto de la curruca

¿Nuestra mejora favorita? La luz azul parpadeante que significa que la llegada de un nuevo WiiConnect24 no es una lucecita para engatusar a inocentes, sino que en realidad traduce el patrón sonoro del canto de llamada de la curruca japonesa, especie de ave aficionada a los arbustos (que suena algo así como 'ju-jokekio, ju-jukekio', por si tenías curiosidad, que ya nos conocemos). Esta no es la primera vez que se ha usado este truco con la Wii: el ruido que zumba en el disco de Scarface está diseñado para sonar como una paloma en un alero. O eso o alguien se tomó un par de copas de más cuando no convenía.

Gran estruendo llega también desde Japón, donde el mes pasado se lanzó el Terebi No Tomo Channel (nada de bromitas con el nombre, que significa algo así como Canal de la Tele Amiga). Anunciado al final del año pasado, el canal funciona como una nueva interfaz de planificación del consumo de la tele. Un rápido vistazo revela un aspecto similar al del menú de la TDT pero era inevitable que hubiera unas cuantas gotas de creatividad muy Nintendo.

Personaliza tu propia lista de canales.

Primero, puedes asignar seis sellos a cada uno de los miembros de tu familia, y usarlos para sellar tus programas favoritos. Nosotros nos lo pasamos bomba poniendo la mano de Iwata sobre los episodios de la serie The OC (aunque somos incapaces de verla desde que se fue el bomboncito Barissa Cooper) y hay un miembro de la redacción que ahora es adicto (ejem, ejem) a cierta telenovela titulada Tokyo Love Story. Asigna un número de móvil a un perfil y el servicio enviará una alerta de texto cuando tu programa favorito vaya a empezar.

Toma el control

Más impresionante aún, sin embargo, es la capacidad de transformar el control remoto en un mando a distancia para que veas la tele. Tienes que programar el canal con el modelo de tu televisor para que funcione, eso sí. La mala noticia, porque en esta vida todo lo bueno contiene algo malo y todo lo malo contiene una factura, es que a nadie se le ha ocurrido lanzar este servicio fuera de Japón.

Nos gustaría aprovechar esta oportunidad para pedirle a alguien que piense en los pobres españolitos, pero acabamos de recibir un mensaje que nos dice que Tokyo Love Story está a punto de empezar. Y, claro, tenemos que buscar a nuestro compañero para que vea el nuevo capítulo. Bueno, nosotros le acompañaremos.



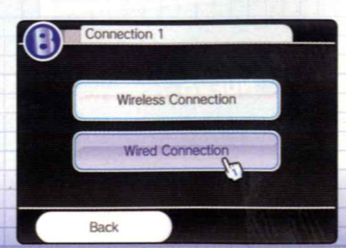
Cuando lo tengas, seleciona una casilla vacía en el menú de internet y vete a "conexión inalámbrica". En el siguiente menú, elije "Conector Nintendo WiFi USB" para comenzar el proceso.



Necesitarás el programa del USB instalado en tu PC y, evidentemente, el PC encendido. Cuando el programa detecte la señal de la Wii, permite el acceso de la consola y ya estará hecho.



¿Prefieres una conexión con cable? Hazte con un adaptador LAN para Wii (encontrarás uno en tinyurl.com/26fh6r) y conéctalo a tu modem. Ahora introdúcelo en el slot USB de Wii y enciéndela.



Vete al menú de opciones de Internet, selecciona una conexión vacía y la opción "conexión por cable". Presiona "OK" para iniciar el test y tu Wii hará el resto. Y voilá, ya está.



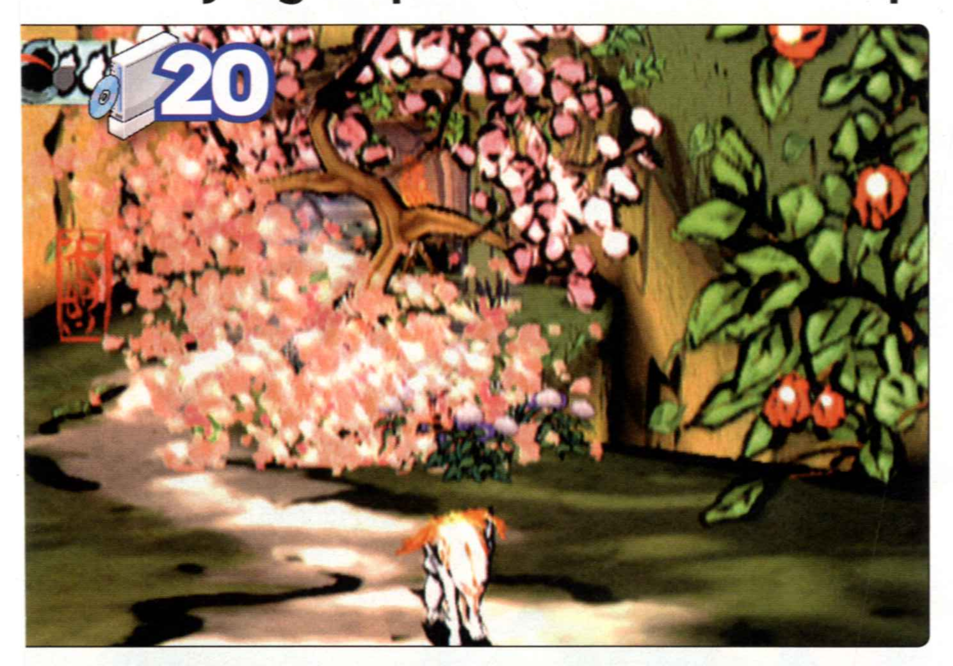
"¡Ojo con los spoilers!"
SUPER SMASH BROS. BRAWL PAG 14



Y TÚ... ¿QUÉ JUEGO ESTÁS BUSCANDO?
No seas tímido y mándanos un mail a **revistangamer @globuscom.es**

PREVIEWS

Los juegos que nos mantienen expectantes...



20

EN ESTE NÚMERO...



30



26



32



34

NGAMER'S LOS + BUSCADOS

LEGO BATMAN



Te invita a trabajar en equipo, pero yo lo quiero sólo para mí.
LANZ. FINALES 2008

STAR WARS EL PODER DE LA FUERZA



Usa la fuerza, por no mencionar el sable láser. Vmmmm, vmmmm.
LANZ. FINALES 2008

CAZAFANTASMAS

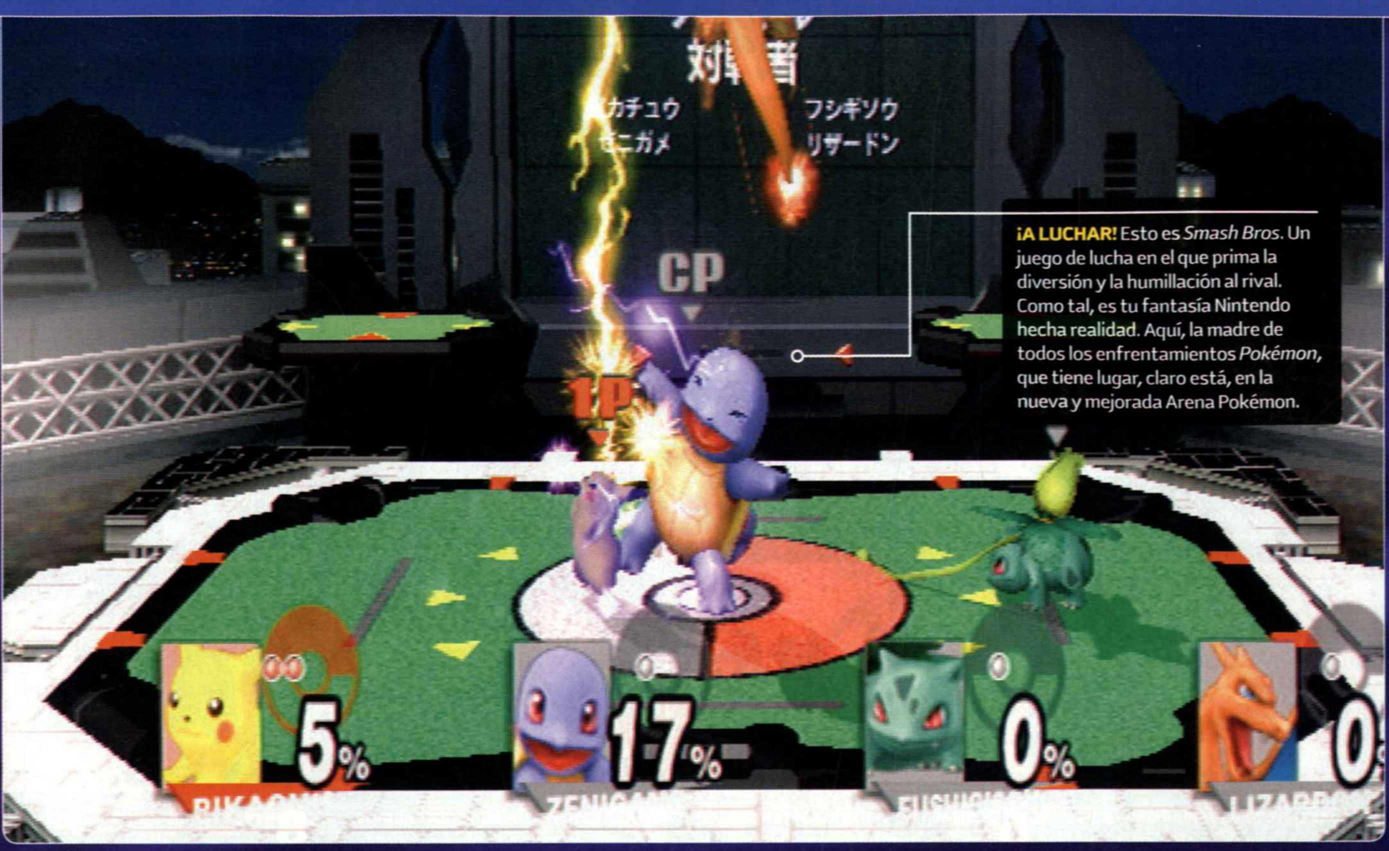


¿Por qué todo tiene que salir a finales de 2008? Uf.
LANZ. FINALES 2008



SUPER SMASH BROS BRAWL

Brawl se aproxima a nuestras fronteras; ¿vendrá cargado de novedades o seguirá siendo la misma vieja gloria?



¡A LUCHAR! Esto es *Smash Bros.* Un juego de lucha en el que prima la diversión y la humillación al rival. Como tal, es tu fantasía Nintendo hecha realidad. Aquí, la madre de todos los enfrentamientos *Pokémon*, que tiene lugar, claro está, en la nueva y mejorada Arena Pokémon.



Link y su sombrío *alter ego* (un traje desbloqueable) disputan un combate en el puente de Eldin.



En los escenarios más pequeños, la bomba inteligente es un objeto todavía más devastador.



Es imposible predecir por dónde nos saldrá la lava del escenario de Norfair de *Metroid*; llegará desde los cuatro lados.



¿Quién ganaría una batalla entre Donkey Kong y Solid Snake? Descúbrelo. Con bazookas incluidos.

Hace poco, Iwata le preguntó a Sakurai que cuál era su filosofía de *Smash*. Este dijo que afronta cada nueva entrega como si fuese la última. Parece un poco fatalista, ¿verdad? Gracias a Dios, Sakurai no es un tipo pesimista; simplemente utiliza eso como motivación para lograr que su declaración de amor a Nintendo sea lo más fuerte posible. Si tiene que salir, va a salir a por todas, y si tiene que ser con *Brawl*, lo va a hacer ofreciendo el mejor juego posible.

Un escenario vacío. Llegan a él cuatro luchadores. Se enfrentan entre sí para aumentar el porcentaje de daño de sus rivales. Cuanto mayor sea dicha cifra, más lejos volarán al ser golpeados. Eso es *Smash Bros.* Ha sido así desde el original de N64. Es un juego de lucha como no hay otro, en el que el objetivo no es temer que se vacíe la barra de vida, sino lograr una espiral de causar daños; en el que puedes esconderte, apartе de luchar; en el que sólo mueres durante cuatro segundos antes de volver a por todas; en el que toda esa gente que ha sufrido innumerables humillaciones con *Street Fighter* puede jugar sin temor a recibir una paliza tras otra.

Mejor dicho, no temerán a nada si quieren que así sea. ¿Que quieres que *Brawl* sea un juego de lucha muy técnico? Pues así será, sin problemas. Bloqueos, evasiones, ataques Smash y todo tipo de objetos que añaden capas y capas de estrategias potenciales, hasta que te quedas con una experiencia tan apta para los torneos como *Soul Calibur* o *Tekken*. Con cada nueva entrega, se hacen algunos cambios aquí y allá, mientras los aficionados a la serie rezan porque no se estropee con añadidos innecesarios. Chicos, os aseguramos que ya podéis respirar tranquilos.

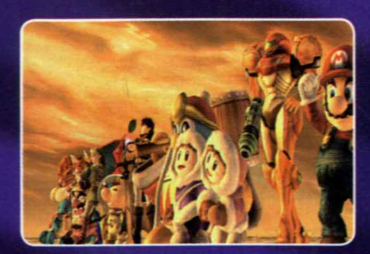
Brawl es una experiencia inmejorable. En un solo momento podréis ver a Fox McCloud disparando por toda la pantalla mientras Peach deja rastros de luz con una espada láser, y Pikachu y Mario salen de la pantalla de tu televisor tras haber sufrido la explosión de un Bob-omba enfadado. Si cierras los ojos durante sólo un segundo (una mala idea), al volverlos a abrir verás que Fox ha sucumbido a la espada de Peach, mientras ésta coge objetos para recuperar vitalidad, inconsciente ante el hecho de que un Pikachu que acaba de volver está a punto de asestar un ataque eléctrico.

EN MOVIMIENTO, LOS SMASHES FINALES SON SIEMPRE UN ESPECTÁCULO VISUAL

Sin duda, es una locura. Pero todo depende más del espectáculo visual que de una jugabilidad innecesariamente pesada; los responsables son, en gran medida, los nuevos objetos. Pongamos por ejemplo la bomba inteligente, que crea un orbe de fuego cada vez más grande (ideal para ataques a grupos), capaz de coger desprevenidos a los luchadores y absorberlos sin que se enteren siquiera. Después está el lanzagalletas, la ▸

LA PRIMERA HORA

Reacciones desde primera línea de fuego mientras luchamos contra incomprensibles menús japoneses.



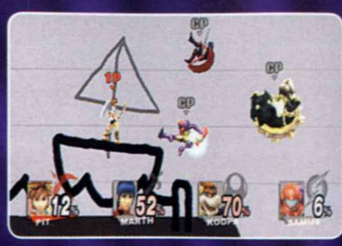
1 Tenemos un caluroso recibimiento por parte del plantel de personajes inicial en forma de CG. Mario parece estar más gordo de lo normal.



2 Diddy Kong en tiempo bala. Se parece un poco a la película Matrix. Sólo que con un protagonista un poco menos mono. ¡Ja!



3 Nuestra vieja amiga, la pantalla de título, sólo que, desgraciadamente, no tiene ese grito entusiasta de ¡BRAWL!



4 El primer combate se desarrolla en el escenario del Pictochat. No, no, es exactamente lo que estás pensando. Sí, éso es, el Pictochat.



5 Descubre la habilidad que tiene Pit a la hora de volar. Descubre, al mismo tiempo, la habilidad que tiene Pit para morir.



6 Pantalla de victoria. La primera de muchas que están por llegar. No le preguntéis al resto del equipo para ver si es verdad.



7 El primer trofeo que obtenemos es este horrible abanico. Bueno, creemos que es un abanico. No sabemos japonés.



8 Empezamos en el modo clásico; los típicos enfrentamientos contra trece personajes seguidos al más puro estilo arcade.



9 Regresan los combates contra varios enemigos. Como muestra, sirvan los diez Dededes que se suceden uno tras otro.



10 La primera misión de acertar a las dianas. Por fin, un lugar en el que las ridículas flechas de luz de Pit valen para algo.



11 El clásico enfrentamiento contra la Master Hand. Es una pena que no se la haya adornado como si fuese un puntero de Wii.



12 Es la hora de meternos en el Subspace. Este enfrentamiento entre Mario y Kirby da el pistoletazo de salida al asunto.



13 ¿Recordáis esta captura, tan polémica? Resulta que sólo se trata de Mario ayudando a Kirby. Y por ayuda, nos referimos a... (censura).



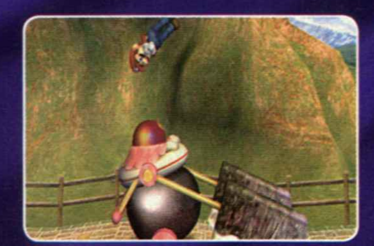
14 Llega el ejército del Subspace. Tenemos que jugar como Peach. No, en serio, tenemos que jugar como Peach.



15 El primer enemigo final: Petey Piraña. Es extraño tener que preocuparnos por no perder salud en un juego basado en aumentar los daños.



16 Los enemigos del Subspace se parecen un poco a figuras de Nintendo. Estos tipos en concreto nos recuerdan a Game and Watch.



17 Pit muere, Mario aparece. Al principio del nivel, haces una lista de aparición para tus personajes.



18 Completado el primer escenario, con dos trofeos bajo el brazo. Lo cual supone un 3% por ciento del Subspace completado.



19 Utilizando pegatinas que permiten cambiar las estadísticas. Los textos en japonés dificultan el trabajo. Pégalas todas.



20 Una escapadita rápida para disputar el primero de muchos combates a *Brawl* durante la hora de comer. Hay que hacerles sufrir.

¡UN POCO DE ASISTENCIA POR AQUÍ!






¿AYUDAS O ESTORBOS?

Puede que como Poké-balls sean geniales, pero como asistentes son de risa. Nuestros favoritos son el Nintendog, que te impide ver con claridad, el molesto giro de *Kuru Kuru Kururin*, los peligrosos Jill y Drill Dozer, la descarga de objetos de Tingle y el ralentizador temporal de Shadow the Hedgehog.

primera arma de *Smash Bros* que puedes apuntar manualmente. Al disparar fuegos artificiales, es difícil ver quién pega a quién, pero no es un precio demasiado elevado por perseguir a un enemigo que escapa volando y asestarse varios ataques dirigidos.

Resulta también interesante ver cómo lo que parecía ser un auténtico caos (por lo que se podía ver en la página web de Sakurai), se ha convertido en un mecanismo de juego estupendo: los smashes finales. Sí, vistos en movimiento, estos ataques finales son auténticos despliegues visuales: la cámara se acerca a tu personaje para avisar de que acaba de empezar "tu espectáculo" y que a los otros tres luchadores les espera un mar de sufrimiento. Algunos ejemplos, como Pikachu, que se convierte en una ruidosa bola eléctrica, o Fox, que conduce el tanque Landmaster, muestran los excesos visuales de *Brawl*, pero también sirven para lograr que los jugadores más experimentados huyan por el escenario con el rabo entre las piernas. Movimientos que han logrado equilibrar las cosas en los combates, junto a esa cómica lucha por los objetos.

No menos interés tienen los asistentes, un nuevo tipo de ataque similar al generado con el objeto Pokéball que hace que aparezcan en pantalla viejas glorias realizando un ataque y esfumándose. ¿Os gustaría un *Golden Sun 3*, verdad? A nosotros también, pero de momento podemos conformarnos con ver a Isaac realizando un poderoso ataque mágico y limpiando la pantalla de rivales. A él se le suman algunos como Grey Fox, de la saga *Metal Gear*, el irreverente Tingle, un perrito de *Nintendogs* e incluso otros más "extraños", como la protagonista de *Sin&Punishment* o Demon, una criatura creada por Miyamoto para un juego que nunca llegó a España.

Lo mejor de *Brawl* es ver toda esta mezcla transportada con una sencillez pasmosa a todas las áreas que abarca: ¿combates rápidos, sin complicaciones? Los tienes. ¿O prefieres patear a otros usuarios a través del Online? Sin problema. Ahora imagínate que quieres algo más ambicioso, por ejemplo, un modo historia protagonizado por más de medio centenar de personajes de Nintendo. También está. Y es que esta modalidad, disponible en solitario o cooperativo, nos lleva por escenarios míticos como Zebes, la jungla de DK e incluso la Green Hill Zone de Sonic, adoptando la mecánica de un Beat'Em Up con elementos plataformeros; todo esto bajo una trama totalmente original y cargada de grandes momentos de cada juego.

Súmale otras modalidades, como la que te permite realizar numerosos desafíos a cada cual más extraño, o la posibilidad de desbloquear más de 500 pegatinas y trofeos, y caerás en la cuenta del potencial que esconde el juego de Sakurai. *Brawl* es un todoterreno, un completo deleite para los sentidos y probablemente lo mejor que le ha pasado a Wii desde *Mario Galaxy*. Y tardará en ser superado. Lo peor es que aún quedan meses para que salga... pero no temáis: la espera merece la pena.

Usa el botón correcto cuando escojas a Samus y aparecerá con su traje en *Zero*.

PÁGINA SIGUIENTE
¡ZONA SPOILER!

¡ZONA SPOILER!

LOS PERSONAJES

SI HAS CONSEGUIDO MANTENERTE AJENO A LA PÁGINA WEB DE SAKURAI HASTA AHORA, LO SENTIMOS, PERO... ÉSTE ES EL PLANTEL DE PERSONAJES EN SU TOTALIDAD.

MARIO

Su nuevo movimiento, Abajo + B, de pistola de agua, es inútil, pero sigue siendo efectivo para jugadores de todos los niveles.



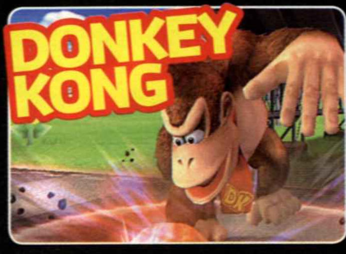
Su smash 'Brick' es desechable, y su habilidad para absorber los poderes de todos los demás iguala bastante la contienda.



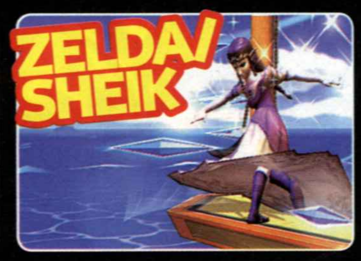
Luigi es algo extraño, y su Smash Final, que es un extraño viaje psicotrópico, no hace las cosas mejores. Droguería, ¿eh?



Peach sigue siendo débil contra cualquier que sea más rápido, fuerte o tenga más rango que ella. Es decir, todo el mundo.



El más débil de *Melee* sigue siendo el más débil en *Brawl*: saltos, movimientos y un Smash Final horrible.



Dos personajes en uno. Zelda está bien, mientras que Sheik es rápida, con ataques de largo alcance: el látigo y los cuchillos.



Aunque se ha debilitado un poco desde Melee, sigue siendo duro. ¿Lo mejor? Tiene mucho alcance gracias al gancho.



'Toon Link' tiene la mayoría de los ataques de Link, pero añade un poco de velocidad en detrimento de fuerza.



Aun suavizado, sigue siendo muy poderoso. Fox era el personaje de los profesionales en Melee, y seguirá siéndolo.



Es un clon de Fox, pero los movimientos son lo bastante diferentes como para que sea incluso más poderoso que Fox.



El líder de Starwolf es otro clon de Fox, terriblemente poderoso. Se parece más al Fox de Melee que el propio Fox.



Pobre Falcon; sus movimientos son los mismos, pero la gente ha visto cómo se debilitaban sus poderes por el camino.



Sigue siendo un hercúleo y lento clon de Falcon; no debería ser nunca la primera opción de nadie, ni siquiera por su peinado.



Se dice que es capaz de provocar un 100 por ciento de daño en segundos. Parece débil, pero los Pikmin son fuertes.



Sigue siendo fuerte, sigue aferrándose como un tanque a los bordes y sigue teniendo el mejor ataque: el rayo eléctrico.



¡Lucario es Mewtwo en versión 2.0! Tiene exactamente la misma fuerza que Mewtwo, así como las mismas debilidades.

JIGGLYPUFF



Se ha eliminado su ataque Sueño. Al ser su mejor movimiento, está reservado sólo para los más valientes.

SNAKE



No se parece a ningún otro personaje: deja minas, lanza morteros, pone C4 y hasta tiene un cohete teledirigido.

PIT



El nuevo Fox. Increíblemente poderoso, y capaz de limpiar el suelo. Con él, cualquiera puede ganar siempre.

WARIO



Wario es extraño, pero sólo llega a ser temible en las manos correctas. Su ataque con la moto limpia el escenario.

BOWSER



Sigue siendo un inútil. El mejor ataque que tiene es el giratorio, pero si falla el primer golpe será fácil librarse de él.

KING DEDEDE



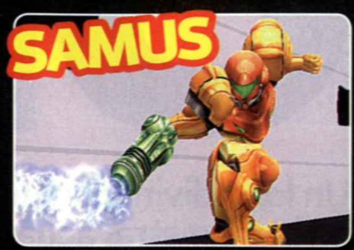
Es un auténtico tanque, con smashes destructores y bueno a distancia, con ataques como su martillo extensible.

DIDDY KONG



A nivel de potencia, sólo Pit está al nivel de Diddy. Entre los dos, desequilibran muchísimo la calidad de los personajes.

SAMUS



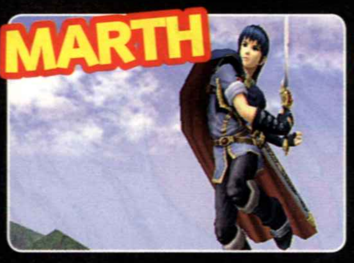
Ahora es mucho más poderosa, con menos tiempo de carga para sus disparos. Su Smash deja ver su versión Zero Suit.

ZERO SUIT SAMUS



Pulsa el gatillo R al elegir a Samus para escogerla. Tiene una gama de movimientos única que es... una porquería.

MARTH



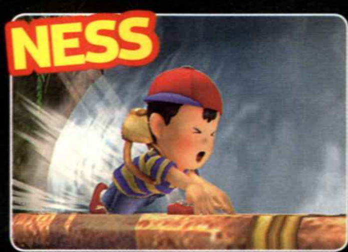
La estrella de *Fire Emblem*. Sigue siendo rápido, fuerte, flexible y con el mejor combate aéreo. Uno de nuestros favoritos.

IKE



Tiene lo mejor y lo peor de los clones. Es igual a Marth, pero ni por asomo igual de fuerte. Nunca lo vencería en combate.

NESS



Te puede pegar una paliza cuando lo controla un buen jugador, pero en las manos equivocadas es muy débil.

LUCAS



Lucas es una variante de Ness, y dados sus extraños lazos familiares, se antoja una inclusión muy extraña.

POKéMON ENTRENADOR



El entrenador Pokémon puede cambiar entre tres criaturas diferentes para tener distintos estilos.

META KNIGHT



Es como Kirby muy potenciado; puede flotar y cuenta con un arsenal impresionante, pero no manda a nadie por los aires.

SONIC



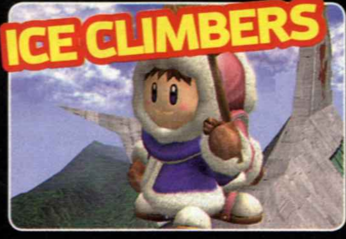
No sabemos si Sonic es el personaje más poderoso del juego, o bien uno de los más débiles. Eso sí, es rápido.

YOSHI



Tiene pocas pegas, salvo por la ausencia de un tercer salto. Eso sí, un gran segundo salto palia un poco dicha carencia.

ICE CLIMBERS



Rápidos y con buenos movimientos para noquear al rival. Lo hacen todo por partida doble. Ahora AMBOS se pueden agarrar.

MR GAME & WATCH



Parece mucho más débil de lo que es, y sigue teniendo una de las mejores defensas y un gran pulpo gigante por Smash.

ROB



Tiene la mejor bola de fuego en el juego y puede acabar contigo con suma facilidad gracias a sus brazos giratorios.



PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** CAPCOM/PROEIN **ESTUDIO** CLOVER/READY AT DAWN **LANZ.** JUNIO

IMPRESIONES



OKAMI

Un lobo divino, un pincel celestial y una pulga parlante visitan Wii en la magistral acuarela del estudio Clover

Para la mayoría de los humanos, Amaterasu tiene la apariencia de un simple lobo. Las marcas son invisibles

Tréboles enterrados. Excava en estos puntos brillantes para desenterrar tréboles curativos. Si lo rodeas dibujando un círculo, puedes devolverlo a la vida.

Lanzado a finales de 2006, y repleto de mazmorras, aventuras secundarias, puzzles físicos, habilidades personalizables, una loba como protagonista y un minúsculo acompañante, *Okami* era el equivalente en PS2 a *Twilight Princess*. Las similitudes son muchas, pero lo que le hace diferente a cualquier otro RPG que no fuera un *Zelda* es que, tras acabarlo, podías decir que era igual de bueno sin que te miraran mal. El título no vio la luz ni traducido ni doblado a nuestro idioma. Bien, antes de comenzar, podemos decir que en Wii la historia se repite.

Ambientado en el Japón medieval, la historia gira alrededor del demonio Orochi, libre de su centenaria prisión y maldiciendo las otrora fértiles tierras con un embrujo diabólico. El despertar de Orochi precipita la resurrección de la estrella principal del juego, Amaterasu, una diosa que habita en el cuerpo de una loba[1]. Llamada a las armas con demasiadas prisas, Amaterasu es mortal y ha olvidado la mayoría de sus poderes. Los humanos que la ven piensan que es un simple animal, y no puede hablar, por lo que lleva consigo un artista del tamaño de una pulga llamado Issun para ayudarla en su aventura. Al principio Issun quiere aprender las técnicas del Pincel Celestial, pero pronto llega a la conclusión de que lo mejor es ayudarla en sus benévolos propósitos, formando una pareja similar a las de Link con sus variados acompañantes.

Movimiento con arte

El Pincel Celestial -podrían haberlo llamado "pincelestial", para ahorrar espacio-, es la característica más resaltable de *Okami*. Varios dioses prestan a Amateratsu sus propios poderes, los cuales se activan congelando la pantalla y dibujando figuras en ellas. Una línea horizontal puede cortar árboles, partir pedruscos o matar monstruos. Un círculo hará que un sol ilumine la pantalla; si lo dibujas sobre una planta muerta, ésta

¿Qué hay en la caja, mi siniestro amigo?



1 La diosa renace tras 100 años de confinamiento desde la estatua de una loba llamada Shiranui, que ayudó al guerrero Nagi a encerrar a Orochi en primer lugar. Hay una escena cinemática de 20 minutos al principio en la que se explica todo esto, y pobre de ti como lo pases rápido, porque el resto de la historia no tendrá sentido si lo haces.

APRECIO A LOS DIOSES

Compra bolsas de comida para animales y conseguirás el "Aprecio". El Aprecio es la moneda que se usa para mejorar tus habilidades, y se consigue haciendo crecer a las plantas, quitando maldiciones o a través de favores a los habitantes.



Hay una escena mostrando la benevolencia de Amaterasu cada vez que alimentas a un animal.



Cada animal requiere alimentos diferentes. Cuando lo conozcas, le puedes tachar en la enciclopedia.



El Aprecio se muestra como símbolos kanji que flotan en la pantalla. Te encantará el efecto.



Los textos están en inglés, y es demasiado occidental en ocasiones, sobre todo en las frases de Issun, pero no influye en la calidad inherente de la historia.



Éste es el efecto que se ve cuando rellenas tu bote de tinta.

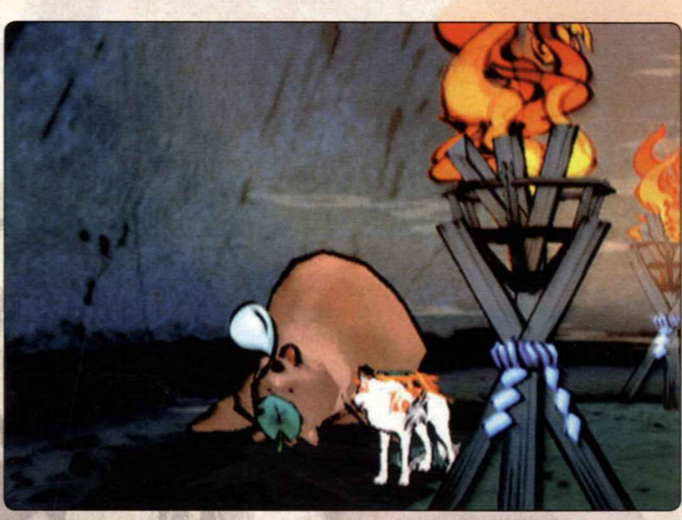


Cada área principal tiene una aventura secundaria en la que tienes que cazar demonios y tacharlos en una lista.

"DIBUJAR UN CÍRCULO A MANO ALZADA UTILIZANDO EL MANDO NO ES FÁCIL"



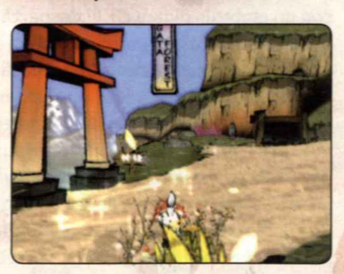
Hay collares escondidos por todo el enorme mapeado, y algunos sólo los puedes encontrar en momentos concretos.



El oso soñoliento es uno de nuestros personajes favoritos. Le gusta dormir sobre una pelota, y la expresión de su cara cuando le golpeas no tiene precio.



Las secuencias que muestran cómo reviven los valles están extraídas de la versión de PS2. No son tan vistosas.



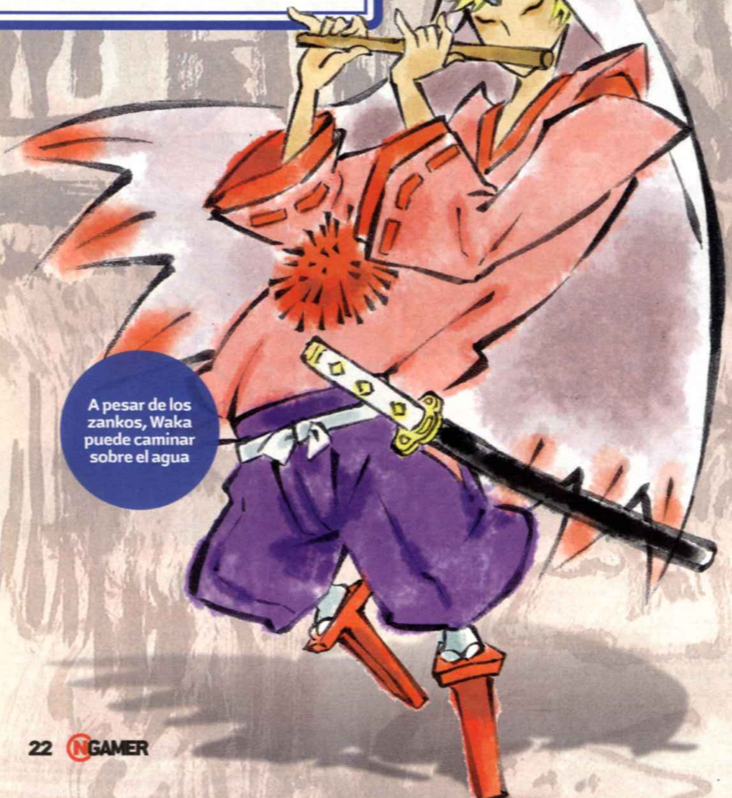
Los nombres de las áreas están escritas en pergaminos, y las montañas lejanas están como dibujadas en estilo abstracto.



Como regla, cuando ves algo pequeño y verde, puedes hacer que crezca y florezca con el pincel.



Si humillas a los enemigos te darán colmillos de demonio, útiles para comerciar y conseguir artículos de mercaderes y reyes.



A pesar de los zankos, Waka puede caminar sobre el agua



Los árboles guardianes son las distantes raíces del giganteco árbol de Sakuya en la villa Kamiko, el epicentro del juego.



¿No te gusta la oscuridad? Pues dibuja un círculo en el cielo y resetea el ciclo día-noche, así quizá te sientas mejor.



Dinero esponjoso. Gasta tu Aprecio en mejorar habilidades. También puedes comprar bolsas extra.

resucitará; sobre el agua, permitirá a la loba hidrofóbica caminar sobre nenúfares. La versión de Wii se diferencia del original por su falta de asistencia a la hora de dibujar. En PS2, algunos objetos tienen una cualidad magnética que atrae el pincel a las partes adecuadas. En Wii, se hace enteramente a pulso. Los desafíos son comparativamente más complicados en Wii, y es difícil dibujar exactamente lo que queremos. Por ejemplo, hacer que los árboles florezcan nos llevará varios intentos, ya que hacer un círculo a mano alzada con el Wiimando no es precisamente fácil. Por otra parte, el corte horizontal es mucho más rápido que en PS2. Es cuestión de acostumbrarse.

El resto de controles funcionan bien en Wii. La cruceta direccional dirige la cámara, que nunca da problemas, y todo lo demás se deja a los botones. Para atacar, hay que agitar el mando, y mover rápidamente el nunchaco para esquivar, una vez que hayas adquirido las habilidades necesarias. Contra los enemigos más duros (hay muchos) tendrás que combinar las habilidades con el pincel y ataques estándar, pero con el poco tiempo que tuvimos el juego en las manos no pudimos llegar a los monstruos más grandes.

En tema de gráficos, pensamos que es algo menos impresionante que lo que fue en su día en PS2. Los colores son mucho más vívidos en Wii, y funciona a una resolución mayor, lo que ciertamente se apreciará en las televisiones HD. Pero esta mejora es a costa de un detrimento en la calidad de las

Susano tiene heroísmo en sus genes y alcohol en sus venas



Si crees que este pez es grande, espera a ver el que se tragó la luna. Si te las arreglas con los controles...



Los dioses aparecen completando las constelaciones del cielo. Sus cinemáticas son mayormente payasadas.

PELEA DE PERROS

Hay millones de luchas en el juego. Con ellas consigues pasta para comprar mejores movimientos, y es genial una vez lo dominas.



Los demonios se pasean o se esconden tras puertas como esta, por lo que puedes evitarlos si así lo quieres.



Cuando la lucha comienza, estás rodeado por un muro que te impide huír. ¡Enséñales cómo pelea un lobo!



Cuanto más rápido ganes, más dinero obtienes. Además, usando el dibujo puedes humillar a los enemigos.



Gasta dinero en el dojo para aprender a orinar a tus enemigos para enfurecerlos más. ¡Furia Dorada!



Parece que hay un área maldita detrás de él. El manto rojo y negro te quita la salud rápidamente, y es imposible atravesarlo.



Partes de hierba y florecillas crecen a cada paso de Amaterasu, como pasaba en la Princesa Mononoke.



Una de las primeras tareas es hacer que todos los árboles florezcan. Estos están en el camino fuera de la villa.

superficies acuosas. Es un aspecto cosmético, pero en las escenas cinemáticas puedes ver cómo lucía el original. Aún así es bellísimo, y tiene una banda sonora orquestal magnífica, nada que ver con las borrosas voces que acompañan a los subtítulos. Apenas susurran sus frases.

Mitos vivos

La versión para Wii tiene menos tiempos de carga, y las escenas que antes no podíamos pasar, ahora se pueden pulsando la tecla +. Eso sí, no querrás perderte la historia. *Okami* está lleno de referencias a la mitología japonesa[2]. Las localizaciones, monstruos, personajes, acontecimientos... Tradición que salpica el argumento. Los guionistas no han reparado en meter sus historias favoritas, lo que le convierte en un título demasiado grande para occidente a la hora de comprenderlo en su totalidad.

Historia interminable

Muchas veces durante la aventura pensarás que has llegado al final, sólo para descubrir que has abierto una nueva y gigantesca zona, con un giro argumental, un desafío épico o un nuevo poder que te permite explorar escenarios ocultos en lugares que dejaste 20 horas atrás. Si has jugado a *Ocarina of Time* o *Twilight Princess*, no tendrás problemas con la magnitud de *Okami*. Piensa en ello como algo extremadamente generoso en vez de demasiado largo. Concentrándote en la historia principal, sabiendo exactamente qué hay que hacer, puede que termines el juego en 35 horas. Ahora cuenta las misiones secundarias, las misiones extra, los coleccionables y las partes secretas que ofrecen recompensas tangibles, y te pones fácilmente por encima de 60 horas. Así que ya sabes: ve reservando tiempo para Junio y haciendo hueco en la estantería...

Sugerimos vitaminas y algo de luz solar



2 Hay muchos kanji en el juego, a pesar de los textos en inglés. Estos caracteres designan a enemigos cuando nos atacan, y otros flotan por el escenario cuando usas la magia o para mostrar el aura de una persona. Algo difícil de traducir del japonés.

LOS JUGADORES



SUSANO

Descendiente del gran guerrero Nagi. Cree que es todopoderoso, pero en realidad muchos le ven como un cobarde borracho. Tendrás que trabajar mucho en la sombra para ganar respeto para él. Merecerá la pena.



KUSHI

Bebe el peor sake de Japón, o eso haría si al menos hubiese machacado el arroz apropiadamente. Susano está locamente enamorado de ella, pero es demasiado inútil para hacer algo al respecto. Es hora de que actúe una loba madrina.



MR ORANGE

El viejo de la aldea, que necesita un poco de valor para que su danza de florecimiento funcione adecuadamente. Como es habitual, nadie pensará que sus triunfos vienen de una loba blanca, así deja tu ego aparte.



SAKUYA

El espíritu de los arbustos Guardianes está maldito por el veneno de Orochi. Al pequeño Issun le encanta acurrucarse en sus togas... cuando lleva alguna. Debería haber más chicas de estas en el juego. ¡Disfrútalas!



WAKA

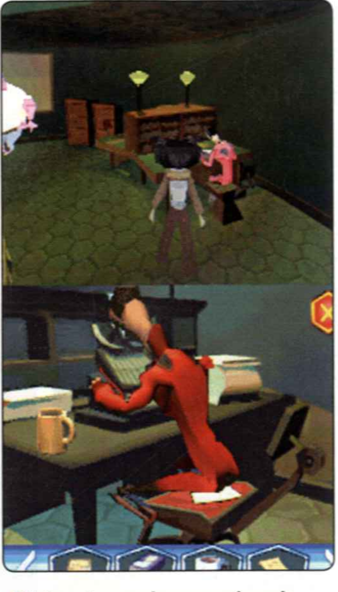
El personaje más misterioso. Está en los momentos más importantes del juego, insultando a Issun y soltando profecías, y luego te recordará que las hizo. Muy raro, y parece francés.



La familia Orange de la villa Kamiko. No es muy normal



La táctil servirá para mover el puntero y disparar. Sí, han reinventado el mundo.



Interactuar con los personajes es la clave para resolver los misterios.

INSECTICIDE

Crímenes en el hormiguero

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	GAMECOCK MEDIA GROUP/ATARI
ESTUDIO	CRACKPOT ENTERTAINMENT
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE (EEUU), 2008 (EUROPA)

Si os propusiesen asumir el control de un insecto humanizado para resolver un crimen en una distopía llena de bichos de pocos centímetros de altura, pasaríais. *Insecticide* nace para que te sea imposible evitar dicha oferta. Desarrollado por Gamecock Media Group, esta jugosa mezcla de acción, plataformas y aventura gráfica desembarcó el mes pasado en EE.UU. y próximamente lo hará en nuestro país.

Bichos

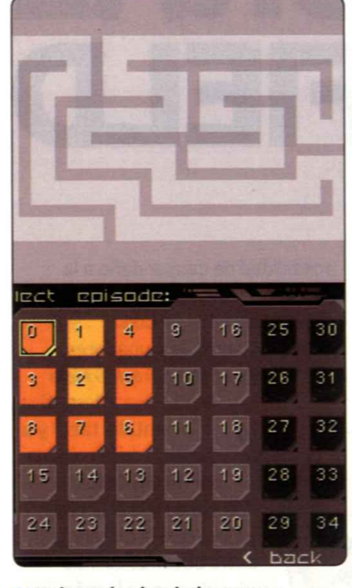
La historia sigue al detective Chris Listz y a su compañero Roachy, quienes deberán descubrir las incógnitas de un asesinato cometido alrededor de una compañía de bebidas[1].

Huelga decir que se ambientará en una ciudad poblada por insectos, parodiando la estética de los filmes de cine negro. A nivel de diseño recuerda a *Psychonauts* o a una película de animación digital de DreamWorks. Lo mismo sucede con la jugabilidad: sabia mezcla de plataformas, acción y aventura gráfica. Tendremos que avanzar por los escenarios sacando el máximo provecho del entorno, interactuando con personajes para obtener información y finalmente ordenar todas las pistas para conseguir el crimen[2].

Todo esto sin descuidar la táctil ni los aspectos técnicos elaborados, con un entorno gráfico fantástico en 3D y escenarios muy detallados. Sólo queda esperar a que llegue a España. En EE.UU ha cosechado buenas notas –no excepcionales–, no sería descabellado pensar en un posible juego de culto.



Todos los protagonistas, posando para nuestro fotógrafo de NGamer. Adorables, ¿no os parece?



Serán muchos los niveles que nos esperan en *N+*. Hay juego para rato.



Simple y adictivo. A veces un juego no necesita más para ofrecer diversión.

N+

Un ninja dibujado en tres segundos que tarda justo eso en engancharte

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	ATARI
ESTUDIO	METANET SOFTWARE
LANZAMIENTO	29 DE ABRIL

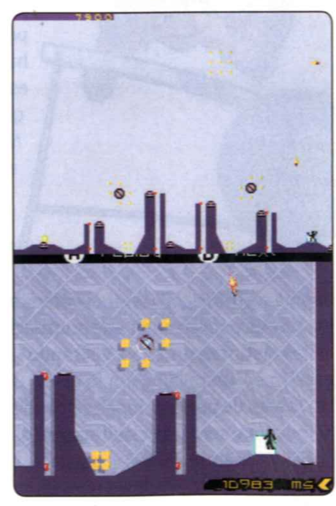
N+ es uno de los cada vez más recientes casos de juegos amateur creados para ser distribuidos digitalmente y que a posteriori saltan al mercado de las consolas. El ejemplo más conocido de esta tendencia es *Alien Hominid* (un arcade de acción que salió en PS2, GC, Xbox y 360), al que ahora se les suma esta creación de Metanet Software. Lanzado en 2005 originalmente, pronto se ganó una oleada de seguidores gracias a su atractiva jugabilidad.

Un Ninja más

¿En qué consiste? Controlando a una especie de ninja, tenemos que ir activando interruptores para salir del nivel en el que nos encontremos. Así una y otra vez. Lo que al principio parece fácil y rutinario poco a poco se complica hasta límites insospechados, añadiéndose trampas como minas explosivas o abismos. E irónicamente esto hace que pese a que perdamos un montón de vidas, sigamos enganchados hasta el caso de repetir decenas de veces cada fase.

En total encontraremos 200 niveles, 50 en cooperativo y 50 más para Vs. Del mismo modo se han mejorado los gráficos con respecto al original, se ofrecerá multijugador con una única tarjeta, la opción de descargar contenido de la red y, aumentando así su rejugabilidad hasta el infinito, un editor de niveles que, de nuevo, podrán ser compartidos.

Gráficamente es sencillo en un primer vistazo, pero realmente complejo si nos paramos a analizar su impresionante motor físico que hace que cada cosa reaccione de forma realista con el escenario. Todo un pequeño lujo que podrá disfrutarse en poco tiempo en DS. No lo dejes escapar.



La puerta siempre indica la salida.

1 Llamada Nectarola, lo que indica que como mínimo, debe llevar Néctar. 2 Además de las misiones principales, habrá otras secundarias que deberemos superar en un límite de tiempo.



Las pruebas son lo suficientemente variadas para que cada jugador alcance la maestría al menos en unas cuantas.



El modelado de los personajes es de muy buena calidad. Las animaciones también están muy conseguidas.



Si queremos desbloquear nuevas pruebas tendremos que asegurarnos de vencer en varios eventos.

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** KONAMI **ESTUDIO** SUMO DIGITAL **LANZAMIENTO** MAYO

NEW INTERNACIONAL TRACK & FIELD

Si te persiguiera este Pyramid Head, no tendrías tanta suerte...

Definitivamente, la experiencia de *New Internacional Track & Field* gana con amigos. Y Sumo Digital lo sabe. Es por ello que Konami propuso un torneo entre periodistas para explotar todas aquellas posibilidades que de otra manera se habrían quedado rezagadas. El resultado es un diamante en bruto. Una experiencia que se acerca más al Xbox Live de Microsoft, que al código de amigo de Nintendo.

El estilo super deformed es la razón del "new" antes del nombre del juego

Clasificación

Todo es gracias al servicio que ha dispuesto Konami a través de una página web (*http://www.newinternationaltrackandfield.com/*) en la que los jugadores podrán subir sus puntuaciones y compararse con otros usuarios en las distintas pruebas. Visitando la página podemos ver que tendrá versión en castellano, por lo que la única duda que queda por despejar es si las tablas de puntuaciones se dividirán en países o, como en las propias olimpiadas, será una clasificación global. Las pruebas serán lo suficientemente variadas para que cada persona se especialice en unas cuantas, y tanto usuarios nuevos como aficionados a la recreativa de Konami puedan adaptarse a su control. Los iniciados verán en su modo táctil una manera de estar a la altura de todos aquellos especialistas en pulsar botones. Casi todas las pruebas nos invitarán a mover el lápiz táctil de izquierda a derecha de manera endiablada. Tan endiablada que al iniciar el juego se nos recomendará que nos lo tomemos con calma, pues hay posibilidad de causar daño a la pantalla. Un periodista incluso rompió su stylus en dos.

Como decíamos, los jugadores experimentados en *Track & Field* verán una alternativa a la pantalla táctil y a la salud de la consola por medio de los botones y la cruceta y, pese a que la distancia entre botones es más reducida que en la máquina recreativa, no tardaremos mucho en encontrar un medio eficaz para pulsar los botones de forma endiablada, tal y como usábamos el mechero en los salones.

Está preparado para hacerte una llave con la bicicleta en cuanto menos te lo esperes

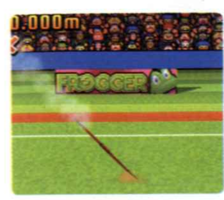
Nuevo estilo

Se ha optado por trasladar aquellos atletas de los años setenta a un estilo más japonés y


1 Algo que parece haber puesto de moda Nintendo con *Smash Bros* al que ha seguido Sega con *Sega Superstar Tennis*. Puedes consultar su análisis en este mismo número.

LA COPA DE LA VIDA

Os presentamos algunas de las pruebas que se dan cita en *T&F*...



JABALINA

Tendremos que correr como... jabatos. Al llegar al punto de lanzamiento tendremos que elegir el ángulo correcto.



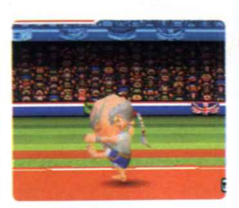
TIRO

Un puntero irá de izquierda a derecha sin cesar.Tendremos que disparar cuando la mirilla se ajuste a nuestro blanco.



NATACIÓN

Hay muchas modalidades. En braza tendremos que deslizar es stylus de izquierda a derecha, procurando respirar cuando toque.



LONGITUD

Igual que la jabalina, pero terminando en un salto. Podremos soplar para tomar más impulso y existe la variante de triple salto de longitud.



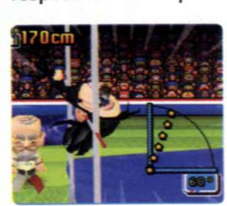
REMO

Al igual que otras pruebas acuáticas, tendremos que girar el lápiz haciendo círculos lo más rápido posible.



HALTEROFILIA

Desliza el lápiz de izquierda a derecha, coge impulso y pulsa la diana para levantar. ¡Mantén el ritmo!



ALTURA

Escoger el ángulo adecuado es fundamental. Llevar una velocidad constante también.



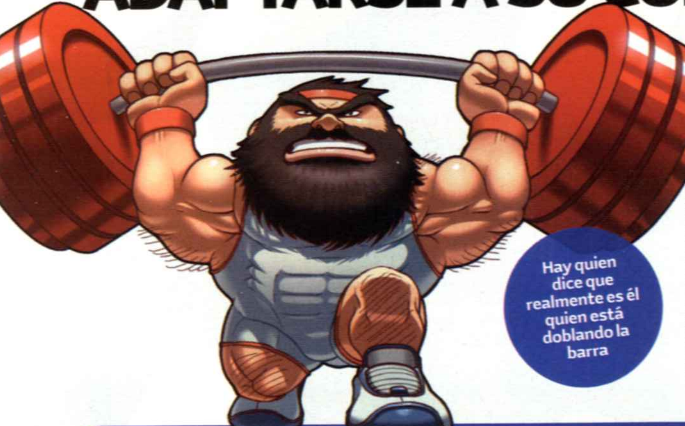
VALLAS

Una variante más divertida que los 100m. lisos. No será fácil coger el truco para saltar y mantener la velocidad.



En la página web dicen que el cerebro de Dirk siempre ha tenido un papel secundario

"TANTO LOS USUARIOS NUEVOS COMO LOS AFICIONADOS PUEDEN ADAPTARSE A SU CONTROL"



Hay quien dice que realmente es él quien está doblando la barra

propio de Konami, con personajes clásicos de sus franquicias más conocidas, algo que parece estar de moda[1]. De esta manera, no será extraño encontrarnos a Simon Belmont, Pyramid Head, Frogger o Devil Rose con el entrañable aspecto superdeformed de los juegos de rol japoneses.

Como si de un buen *Mario Kart* se tratara, el multijugador, tan necesario en este juego, será una de las bazas más importantes. *New International Track & Field* presenta tanto juego multi-tarjeta como con un solo cartucho. Las posibilidades de juego mediante esta última opción aún no han sido reveladas, ya que la opción no está disponible, pero es de esperar que todas las pruebas sean accesibles así como algún desafío compartido.

Todo lo demás es añejo pero atemporal. Los desarrolladores, Sumo Digital, se han dejado literalmente los dedos en la máquina clásica para conmemorar este 25 aniversario por todo lo alto. Los modelos 3D son de alta calidad y tratándose de Nintendo DS tienen un aspecto fantástico. Las pruebas son los suficientemente variadas para que nos tengan entretenidos el tiempo suficiente hasta que nos reunamos con amigos para demostrar lo que valemos. La disposición de una tabla de calsificiación online a través de su página web nos obligará a practicar durante horas si queremos aparecer en los puestos más altos. La incorporación del micrófono para dar el último aliento antes de llegar a la meta parece la sucesión lógica después de las mil y una partidas que los desarrolladores han disputado. Con todo esto, sólo nos queda disfrutar de este renovado *Track & Field*, al menos, hasta su 50 aniversario.

¿Eso es una recortada? ¿Pero este juego no es de olimpiadas?

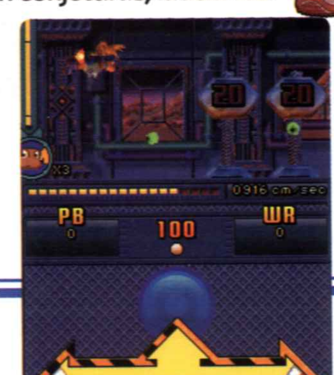
DESAFÍOS LEGENDARIOS

Éstos son algunos minijuegos, llamados desafíos, que veremos en el juego. Aún no tenemos detalles concretos sobre ellos, así que todo son conjeturas, ¡adelante!



BE BELMONT, MY FRIEND

A juzgar por la pantalla inferior, parece que tendremos que usar una ballesta. Simon aparece disparando un murciélago, por lo que todo apunta a que será una variante del tiro al blanco, una de las pruebas olímpicas de *T&F*.



SPARKSTER CONTRAATACA

Aunque la imagen superior nos hace soñar con un plataformas tan original como lo fue *Rocket Knight Adventures*, parece que estos desafíos irán enfocados a los minijuegos. La barra de la pantalla inferior no deja lugar a dudas.

¡Confusión! En la variedad está el gusto. Al final de cada acto, la cámara de la CCTV clasificara tu estilo creativo. Mezcla todos los colores y aumenta tu puntuación.

¡Revolución! La mejor manera de contraatacar es tomando el control de la llave de los edificios del gobierno. Barracas, emisoras de radio, ministerios, ya sabes. Necesitarás aplicar una escrupulosa cantidad de pintura y color indicado para triunfar.

PLAT DS, WII **DIST** THQ **ESTUDIO** BLUE TONGUE **LANZ** AGOSTO

DE BLOB

La fuerza cromática

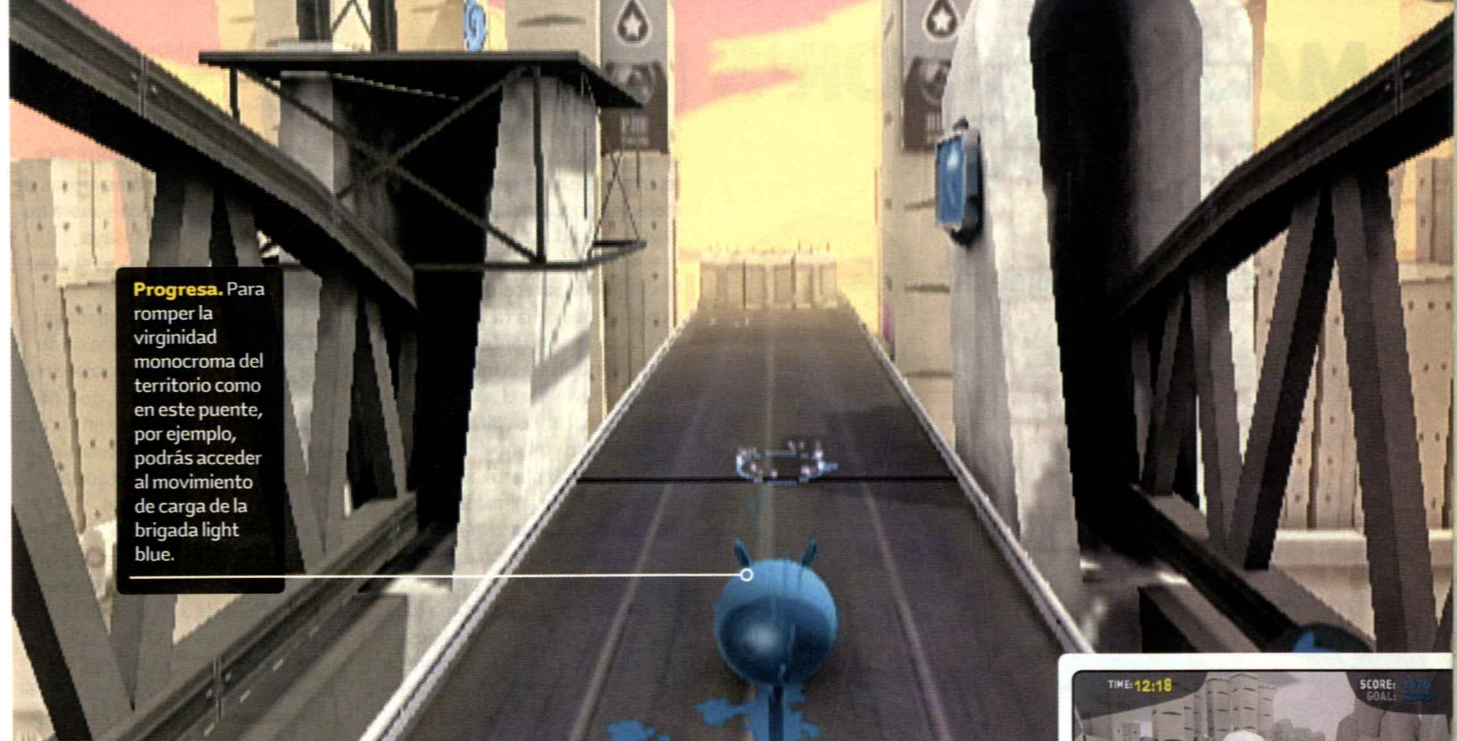
La pintura es uno de los medios artísticos más famosos del nuestra historia. El juego que hoy nos ocupa habla mucho del arte de la mezcla entre colores y de lo importante que resulta la variedad de estos para la sociedad, por eso no nos queda más que gritar un hurra por *de Blob*. Cinco minutos delante de nuestra Wii y TV[1] han bastado para componer lo más parecido a una escena de acción de John Woo inspirada en el estudio de Art Attack. Ponte en la piel de una masa torpe de color gris (de Blob) y mezcla, crea y cambia colores mientras luchas por una peculiar trama donde los colores y pigmentos son perseguidos por la ley.

Pinta como quieras menos en negro

El gris de los juegos de guerra es en los escenarios el objetivo a erradicar en este juego, mediante choques, saltos y coloridos estampados. Choca contra los árboles o edificios monocromos de Chroma City e inyectarás un arcoiris de colores a dichos elementos. Deslízate sin miedo alrededor de un mundo que a priori parece vacío y no dudes en saltar y brincar de piso en piso coloreando todo a nuestro paso y dejando una mancha tras nosotros con el color que poseemos en ese momento. Una vez acabado, párate a mirar el resultado final y compararlo con el principio del escenario, nada tiene que envidiar estéticamente a los juegos más trabajados de la nueva generación de juegos. Absolutamente todo está pensado al milímetro.

Toda esta pseudo-anarquía infantil tiene un interesante guión a su favor. *De Blob* formará parte de una plataforma de defensa de colores y tu deber será enfrentarte a la I.N.K.T., los opresores monocromo (más conocidos por su aspecto, de

¡Me derrito, me derrito!



Progresa. Para romper la virginidad monocroma del territorio como en este puente, por ejemplo, podrás acceder al movimiento de carga de la brigada light blue.



Las rampas sirven para impulsarte. Cuando conectas con un edificio tras un salto, un ágil movimiento te proyectará en la dirección contraria.

irremediablemente parecido al villano de la serie Bob Esponja, Plankton[2]). A pesar de todo, la resistencia, los chivatazos y las misiones siempre se resolverán de una manera cómica pero que denota esfuerzo y trabajo.

Colorido lenguaje

Aunque eres libre para vagar libremente por los diez distritos de la ciudad, tendrás un tiempo límite. Un completo HUD marcará lo que resta para finalizar los objetivos y los elementos necesarios para conseguirlo junto a un radar que marcará el pigmento y el estado actual de *De Blob*. Las tareas que nos asignen no consistirán sólo en llegar y pintar determinadas localizaciones, recuerda, eres tú y una elegante bomba de colores. El juego está cargado de elementos que rebosan la categoría "Made in Nintendo" por doquier; pigmenta ciertos elementos o grandes estructuras y observa una preciosa lluvia de confeti que nada tendrían que envidiar a la de las grandes competiciones deportivas. Los enemigos tratarán de corromper tus colores con sucias trampas, en el caso de que te lograsen ensuciarte, deberás buscar rápidamente una fuente donde limpiar tus colores.

Los primeros compases tratarán de mostrarte este nuevo estilo de juego, no te preocupes. Pinta una manzana de diez edificios de color lila, por ejemplo, te enseñará a encadenar pintadas de varios edificios con unos saltos y piruetas al más puro estilo *Tony Hawk*. La importancia de mezclar colores para llegar al pigmento deseado. Pero las cosas se pondrán rápidamente cuesta arriba, de golpe encontrarás rebajado tu nivel artístico gracias a los amigos de la I.N.K.T. reforzándose constantemente con vehículos que parecen sacados directamente de Star Wars u otras películas de ciencia ficción. No querríamos acabar el avance sin nombrar el multiplayer. Este nos ofrecerá múltiples variaciones de los temas a pintar (de pintura libre a carreras). *De Blob* tendrá sus cosas buenas y malas, pero nunca podrá ser considerado un juego poco original o del montón.



Ese 5 amarillo es el color y tamaño que necesitas para acabar con ese edificio.



Pigméntate a tu gusto. Fija el objetivo con Z para atrapar a los objetivos.

UNA ODISEA JAZZ-FUNKY

Entra en cualquier pantalla y escucha las tristes y solitarias melodías que reinan en el escenario. Según aplicas distintas capas de pinturas, estas se tornan en melodías de todo tipo. Aplica rojo y escucha melodías funky wah wah. El lila supone un genial woozy Saxamaphone y cuanto más coloreas, más disfrutarás de la banda sonora original. Más colores, más música. Combinación exótica, música exótica y aplicando así el formato música-color. Sí, quizás se asemeje demasiado a los temas de Seinfeld, pero a pesar de ello ese cuidado aspecto musical debía ser mencionado y digno de admiración.

Waka-waka-waka-waka. Etcétera.



1 Poco se sabe de la version de DS de *De Blob*, a la espera de recibir en breve noticias frescas de THQ 2 No debería extrañarte, Blue Tongue ha estado muy ligada a Nickelodeon, ya ha trabajado para ellos dentro de THQ.

MAJOR MINOR'S MAJESTIC MARCH

La batuta más animal de la banda

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	MAJESCO
ESTUDIO	NANA-ON-SHA
LANZAMIENTO	P/C

¿El oso azul no es de *Animal Crossing?*

Masaya Matsura y su equipo podrían considerarse como los culpables de asentar las bases del género músical para consolas. Su reputación, sólo a la par de su merecida popularidad, no dejan lugar para la duda; pertenecen a los grandes. *Major Minor's Majestic March* puede parecerse a los títulos más antiguos de la factoría Nana-On-Sha; sincronizar tus movimientos con la música que suena, moviendo el wiimote a modo de batuta en diferentes direcciones o con movimientos predefinidos. El objetivo es hacer que tu banda de animales marche y toquen a la misma velocidad, creando una armonía perfecta con la música o un perfecto estruendo que asustaría hasta al bueno de Enriquito Iglesias en sus mejores actuaciones en directo. Tu destreza dictará el veredicto sonoro. El juego promete ocho graduaciones distintas en la banda y más de 25 canciones dispuestas a ser tocadas por animales; comienza con una banda pequeña, y según avances, nuevos amigos se unirán a ésta. Solo tú seras capaz de decidir si los nuevos integrantes con sus respectivos instrumentos tienen lugar dentro de tu particular filarmónica.

Los idus de Marzo

Al contrario que en otros juegos de Nana-On-Sha, la banda sonora no está producida por Masaya Matsura para la ocasión. Esta vez se ha tirado de canciones tradicionales, típicas de bandas populares. Un amplio abanico de posibilidades y medleys para elegir y amenizar cada partida, que, por suerte y al contrario que en el caso de *Donkey Konga*, raro sería sufrir de tijeretazos cuando llegue a nuestras tierras. En total, podremos usar hasta 15 instrumentos en cada tema, y una vez familiarizado con ellas, ya seras capaz de aplicar todo tipo de combinaciones posibles y ver cómo lucen. Evidentemente, no todas tienen por qué sonar bien, ni mucho menos, pero ese es uno de los mejores puntos del juego; el poder de probar, mezclar y elegir cada uno de los elementos que escoges. El diseño de los personajes viene firmado por Rodney Alan Greenblat[1], conocido por sus trabajos anteriores en *Parappa The Rapper* o su secuela, *Um Jammer Lammy*.

FATAL FRAME 4

El espeluznante survival horror del director de *No More Heroes*, ahora en Wii

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	TECMO
ESTUDIO	GRASHOPPER
LANZAMIENTO	FINALES 2008



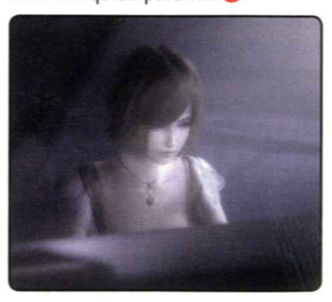
Fatal Frame (o *Project Zero* en Occidente) es una experiencia de miedo psicológico puro. Cada entrega se une mediante sus personajes principales, unidos por un pequeño y misterioso artefacto; una cámara que permite fotografiar espectros. No sólo es una gran noticia su llegada a Wii, sino que encima viene acompañada de la incorporación del popular Suda-51, subdirector del título. Un juego a su medida.

Photo-Finish

El software gira entorno a la dichosa cámara, ya que es la única arma que dispondremos a lo largo de toda la aventura para despachar a nuestros enemigos, que como no podía ser de otra manera, se trata de fantasmas. Consigue dañar al máximo a tus objetivos si tu temple te lo permite y consigues esperar al frame fatal (el momento antes de que tus enemigos te ataquen). La cámara en tercera persona, sólamente será interrumpida cuando apuntes a los poltergeist, donde el objetivo pasará a primera persona, que facilitará el movimiento y agilidad de la protagonista. Exploración, misiones alternativas, sucesos increíbles y un estilo único. Las versiones que han aparecido hasta la fecha para PS2 y Xbox han conseguido una gran horda de seguidores que ansiaban una cuarta parte, lo cual dice mucho del gran fichaje que supone la llegada de esta franquicia para Wii.



Escenarios escalofriantes y escenas muy bien ambientadas. Esperamos poder manejar esa linterna con el mando.



Chicas fantasma tocando el piano en la oscuridad. Si te resulta incómodo, te será un juego difícil de hacerle frente.

1 Échale un vistazo a su website en whimsyload.com si eres un fan de la estética Parappa. Libros, esculturas, diseños, todo lo que puedas imaginar.



Crear tu propio personaje es uno de los muchos atractivos de *Soma Bringer*. En la imagen, uno de los básicos.

SOMA BRINGER

Diablo 2 si lo hubiesen desarrollado en Japón

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	MONOLITH SOFT
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE (JAPÓN)

Los creadores de *Baten Kaitos*, un preciosista RPG para Gamecube que poca gente jugó, desembarcan en DS con un nuevo juego de rol que explota en gran medida el hardware para el que ha sido concebido. Obviando una historia que no hemos podido entender al estar en japonés, *Soma Bringer* nos permite cosas nuevas desde la primera partida: crear nuestro héroe, personalizarlo dándole una clase y elegir su aspecto físico.

Tras crear al "yo virtual", somos dirigidos a un mundo dominado por criaturas mutantes a las que tenemos que pararles los pies. Olvidad los combates aleatorios, estos serán en tiempo real con la cámara enfocando desde arriba, justamente como esa maravilla para PC llamada *Diablo 2* (Blizzard, sácalo en DS). Podemos hacer combos, atacar de forma básica, usar habilidades mágicas o simplemente huir de los monstruitos que nos asaltarán.

Atractivo

Todo esto moldeado en unas 3D realmente bien diseñadas y que se ven además potenciadas gracias a un diseño artístico muy trabajado, aunque los otakus más fanáticos podrán llevarnos la contraria con facilidad[1]. Pero más allá de su apartado técnico, destaca por su fluidez en combate y sobre todo por su capacidad de divertir incluso sin enterarnos de nada.

Redondeando, dispone de modalidad multijugador tanto Online como local, para que nadie se queje. Imaginad todo esto junto a la posibilidad de crear un héroe a imagen y semejanza... ¿apetitoso, verdad? Pues aún no tiene fecha de salida confirmada. Con suerte (crucemos los dedos) antes de final de año. Si, soñar es gratis.



¿A que nunca habéis visto un espadachín de pelo largo, canoso y con cara de pocos amigos?

PROFESSOR LAYTON & THE CURIOUS VILLAGE

"Un caballero nunca le dice no a una bella dama". Layton, filósofo del siglo XXI





(Izquierda) Pura aventura gráfica de la vieja escuela: diálogos y pequeñas pistas. (Derecha) Si no eres capaz de superarlo, cómprate un Brain Training.

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	LEVEL 5
LANZAMIENTO	SIN CONFIRMAR

Es probable que el nombre de este juego no os diga nada. De hecho, es el ejemplo perfecto de cartucho que no saldría de Japón a no ser que forme parte de una gran franquicia o esté en la plataforma correcta. Y justo el amplio target de Nintendo DS es lo que ha hecho que *Professor Layton and the Curious Village* haya llegado primero a EE.UU y esté en trámites de aparecer en Europa.

Elemental

Tras probar durante unas horas el juego, no podemos sino alegrarnos por tal decisión. Sólo el que se haya acabado la batería de nuestra consola ha conseguido despegarnos de la que es una de las mejores aventuras gráficas de los últimos años, un título tan cuidado y con una jugabilidad tan bien pensada que sorprende que haya pasado tan desapercibido. Podría definirse básicamente como un *Zack & Wiki*, pero portátil.

Cambiando aquel diseño por uno más anime, siendo una mezcla entre Ghibli y películas como Bienvenidos a Belleville, se nos pone bajo los mandos del profesor Layton y su ayudante, el joven Luke. Tras recibir una carta de Lady Dahlia, ambos se dirigen a la ciudad para resolver un problema surgido a raíz de la muerte de su esposo.





El juego cuenta con secuencias animadas para narrar de la historia.

¿Cómo lo resuelven? Superando puzzles. Desde activar interruptores o marcar elementos en un mapa, mediante la táctil. Adictivo hasta límites obsesivos y haciendo trabajar nuestra capacidad deductiva. *Layton* se dejará ver por España a lo largo de este año.

1 De acuerdo que los diseños no son especialmente originales... pero aún así es bastante bonito.



Seguro que ese capullo de seda no oculta una mariposa...

Mirad el pelo de Pandora. Estamos seguros de que sería el sueño de Tim Burton



Los enemigos son mayoría: necesitarás toda la munición que puedas cargar.



Seguramente pensarás que reírte de este par de gemelos sea inmoral. Tú hazlo.



El ataque "Particularly Small Ham" permite acabar con un grupo entero.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** PROEIN **ESTUDIO** BACKBONE **LANZ.** OTOÑO

DEATH JR

ROOT OF EVIL

IMPRESIONES

Lo extras que Tim Burton no mostró...

Inicialmente era un título de lanzamiento de PSP, y se suponía que era el título que iba a hacer alucinar a los jugadores gracias a sus potentes gráficos para PSP. Al final no fue para tanto, ofreciendo simplemente un Beat'em Up de avanzar y acabar con todos los enemigos algo repetitivo. Así que, ahora recibimos en Wii una port de la secuela. Bien.

Gran parte del atractivo de *Death Jr.* recae en sus personajes diseñados al estilo Tim Burton. Por ejemplo tenemos un par de gemelos diabólicos y una especie de feto deforme introducido en un tubo de ensayo; desde luego no parecen sino criaturas descalificadas del casting de Pesadilla antes de Navidad. Y Backbone Entertainment, sus desarrolladores, lo usaron como reclamo y vehículo narrativo[1].

Aquí no es diferente: DJ (así llaman sus amigos a Death Jr.) y su compañera Pandora –una especie de versión macabra de la Poison Ivy de Batman- liberan una cosa terrible y deberán arreglarlo acabando con oleadas infinitas de enemigos y superando pequeñas fases de plataformas. Equipado con una guadaña, nos pasaremos la mayor parte del tiempo blandiéndola con Jr. mientras pulsamos el botón repetidamente. Claro que también podemos realizar técnicas especiales con nombres exóticos.

Esta es tu otra vida

Y eso no acaba ahí: podremos usar desde lanzallamas hasta Hamsters C4, y es que tanto DJ como Pandora están armados hasta los dientes. Por suerte se ha arreglado el principal problema de PSP, el sistema de apuntado, siendo ahora mucho más fiable en Wii: moviendo el stick analógico, el puntero marca bien la trayectoria de las balas y las dispara de forma similar a Matrix.



Tu morbosa travesía te llevará a un cementerio de juegues, donde tendrás que acabar con ositos de peluche zombies.

Es curioso, pero cuando las balas eran disparadas en esta beta preliminar a la que hemos tenido acceso, obteníamos una sobrefluidez de *framerate* similar al de *Medal of Honor Heroes 2*: una sensación de velocidad irreal, resultado de ser un port de PSP mejorado.

Sí, visualmente ha sido mejorado en lo referente a efectos de luz y las texturas, si bien sus "raíces" se mantienen, por lo que los niveles siguen siendo bastantes simples y las animaciones de los personajes no son demasiado destacables.

Por supuesto aún es pronto para juzgar la originalidad de *Death Jr.* pero no podemos dejar de pensar en que su origen humilde va a ser difícil de camuflar.

FUERA DEL CUERPO

¿Son dos cabezas muertas mejor que una? Podrás jugar la campaña para un jugador usando a DJ o Pandora -los mismos niveles con diferentes habilidades (DJ ataca hábilmente con su guadaña y Pandora recluye a los monstruos en libros)- o puedes optar por jugar en un curioso modo cooperativo a pantalla partida. Centrado casi siempre en aniquilar, la estética cómic del juego reclama un corazón duro y habilidad para poder acabar con las fuerzas del mal que intentarán frenarte. Y pese a que no es el juego más chulo a nivel visual, no está nada mal.

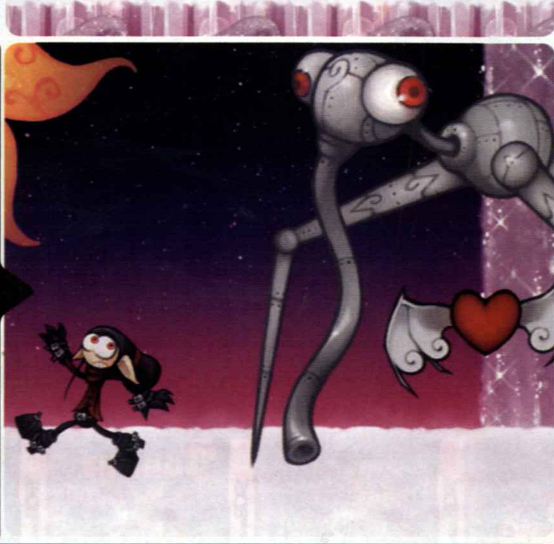


Podrías decir que es difícil ver la acción en media pantalla, pero es mucho más que lo que te ofrece PSP.



1 De hecho, la serie de cómics[2] que han salido a modo de Spin-off han sido muy bien recibidos. **2** El cómic ha sido escrito por Gary Whitta, el fundador de PC Magazine. Cuando no se dedicó a fundar PC Magazine, también escribió parte de los diálogos de *Gears of War* y se encargó del guión de varios episodios de Futurama.





ETERNITY'S CHILD

PLATAFORMA Wii
LANZ. MAYO (EEUU)

El plataformas de Luc Bernard para WiiWare cada vez tiene mejor pinta. Ha sido anunciado un segundo personaje controlable -el del corazón con alas en la imagen-, y el control con el mando basado en apuntar por el escenario para ir avanzando parece bastante fiable. La BSO promete ser genial. Comprobadlo en *tinyurl.com/23wcsa.*





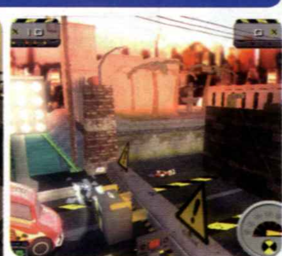
SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTIONS

PLATAFORMA DS
LANZ. 3 DE JUNIO

¡Bien! Aquí está uno de nuestros favoritos de PC, y esta versión para DS luce mejor incluso que un ataque en la capital enemiga. Pese al menor tamaño, *Civ* no parece haber perdido nada de su profundidad estratégica y mantendrá todo lo de su hermano mayor. Promete ser genial.

BONUS EXTRA

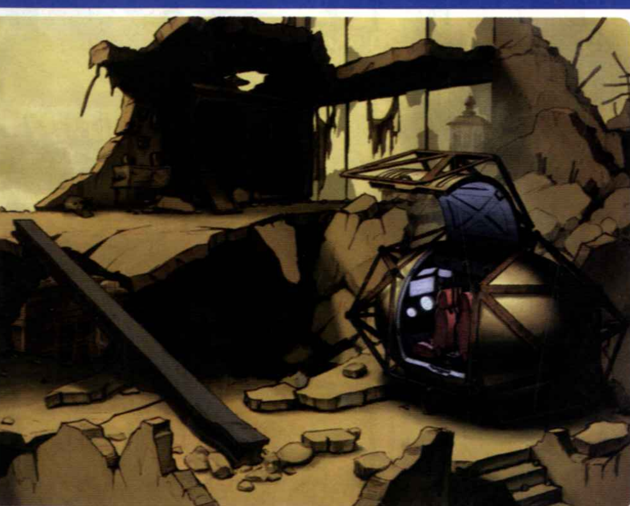
¿Ya has alcanzado este punto y aún sigues teniendo ganas de más previews? Bueno tienes suerte, aún queda la ronda final...



CID THE DUMMY

PLATAFORMA Wii
LANZ. 2º CUARTO 2008

¿Mario? ¿Quién le necesita? Tenemos a Cid el Maniquí. La variedad será una de sus máximas, ya que al ser un maniquí de impacto podremos pasar a través de las paredes sin sufrir ninguna lesión. Ofrecerá además varios minijuegos y CID portará varias armas, entre ellas un poderoso Bazooka, seguramente controlado con el puntero.



A NEW BEGINNING

PLATAFORMA Wii & DS
LANZAMIENTO 2009

Este point'n click basado en la ecología luce muy bien. Además, la Torre Eiffel será alcanzada por un rayo. ¡Le Zaaap!





METAL SLUG 7

PLATAFORMA DS
LANZ. SIN CONFIRMAR

Será un hueso duro de roer. El framerate de la versión del TGS ha sido arreglado y la táctil mostrará ahora un mini-mapa con ítems. Pinta genial.

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

NINTENDO DS™



especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES

ENVIO A DOMICILIO · SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

ALBACETE

c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
967 61 03 08 EMAIL: comercial@gameshop.es

c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN
967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es

c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA 967 34 04 20

ALICANTE

c/Capitán Antonio Mena, 130 - 03204 ELCHE
966 64 13 11 EMAIL: elche@gameshop.es

ALMERÍA

c/Iglesia, 36 - 04700 EL EJIDO
950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

BALEARES

c/Abad y Lasierra, 52 BAJO - 07800 IBIZA
971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es

c/Passeig de S'estació,6 L-2 - 07500 MANACOR
971 55 90 66 EMAIL: manacor@gameshop.es

c/Caputxins, 9 - 07002 PALMA DE MALLORCA
971 71 72 65 EMAIL: palma@gameshop.es

BARCELONA

c/Sant Quirze, 19 - 08201 SABADELL
93 727 60 45 EMAIL: sabadell@gameshop.es

c/Sant Antoni María Claret, 502 Tienda 3 - 08027 BARCELONA
93 349 65 55 EMAIL: barcelona@gameshop.es

c/Santiago Rusiñol, 31 - 08870 SITGES 93 894 20 01

Rambla Francesc Maciá, 65 -L4 - esq. c/Tarragona - 08226
TERRASSA 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es

Boulevard Diana, Escolapis, 12 -Rambla Principal - 08800
VILANOVA I LA GELTRU 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ

c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

CANTABRIA

c/Ardigales, 17 - 39700 CASTRO URDIALES
942 78 34 12 EMAIL: castrourdiales@gameshop.es

c/José María Pereda, 10 - 39300 TORRELAVEGA
942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es

c/Hernan Cortés, 4 - MERCADO DEL ESTE - 39003 - SANTANDER
942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es

CASTELLÓN

c/Maestro Arrieta, 34 - 12006 CASTELLÓN
964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es

C.C. Costa Azahar - N-340 Km 1042 - 12580 BENICARLÓ
964 462 981 EMAIL: benicarlo@gameshop.es

GRANADA

c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

LAS PALMAS

c/Tagoror, 2 - L-2 - 35500 - ARRECIFE (LANZAROTE)
928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es

MADRID

c/Paseo del Deleite S/N - C.C. EL DELEITE - 28300 ARANJUEZ
91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es

MURCIA

Avda. de Granada, 15 - 30500 MOLINA DE SEGURA
968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es

c/Virgen de la Esperanza, S/N - 30008 MURCIA
968 90 83 72 EMAIL: murcia@gameshop.es

c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA
968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es

Avda. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 - 30860 PTO. MAZARRÓN 968 15 40 05
EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE

c/Paseo, 30 Galerias Viacambre - L-A
32003 OURENSE 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

TARRAGONA

c/Mare Molas, 25 - 43202 REUS 977 33 83 42

TENERIFE

c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

VALENCIA

c/Antonia Maria de Oviedo, 12 Bajo -frente Biblioteca Municipal
46970 ALAQUAS 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es

c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S-05 -VALENCIA
96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA

c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO
94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

c/Zabalandi, S/N C.C. BILBONDO - 48970 - BASAURI
94 449 69 47 EMAIL: basauri@gameshop.es

NINTENDO DS LITE NEGRA — 149.95€



NINTENDO DS LITE BLANCA — 149.95€



NINTENDO DS LITE ROSA — 149.95€



NINTENDO DS LITE PLATA — 149.95€



ACE ATTORNEY — 39.95€



ASSASSIN'S CREED — 37.95€



BABY PALS — 37.95€

BLEACH — 37.95€

BOMBERMAN LAND 2 — 37.95€

BOOGIE — 19.95€

BRAIN ASSIST — 37.95€





BUNNYZ — 37.95€



CIVILIZATION REVOL. — 37.95€



DRAGON HUNTERS — 29.95€



DUNGEON EXPLORER — 37.95€



FIFA STREET 3 — 37.95€



GEORGE DE LA JUNGLA — 29.95€



IMAGINA PATINADORA — 37.95€



IRON MAN — 37.95€



LEGO INDIANA JONES — CONS.



MAGIA EN ACCIÓN — 29.95€



MARIO & SONIC OLIMPIC — 42.95€



MATHS PLAY — 29.95€



MI TIENDA CACHORROS — 37.95€

MYSTERY DUNGEON — 37.95€

MR. BEAN — 29.95€

MX VS ATV UNTAMED — 37.95€





NARUTO NINJA DESTINY — 39.95€



NINJA REFLEX — 37.95€



PUPPY LUV — 29.95€



SEGA S.STAR TENNIS — 37.95€





SPIDERWICK CHRONICL. — 29.95€







STRATEGO NEXT — 29.95€



TIGERZ — 37.95€



TOP SPIN 3 — 29.95€

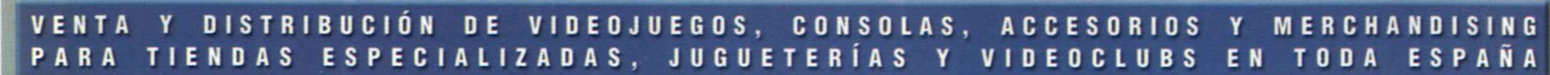
WINX CLUB 3 — 37.95€

YUGIOH! WCE 2008 — 37.95€

ZELDA PHAMTOM H. — 39.95€

ZOO TYCOON 2 DS — 37.95€





SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

Wii™









BOMBERMAN LAND



DANCING S. HOTTEST



DRAGON QUEST SWORDS



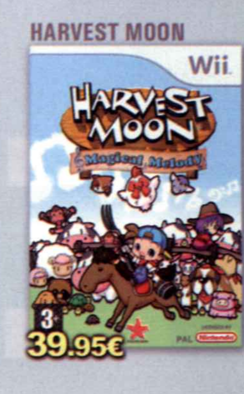
FIRE EMBLEM RADIANT



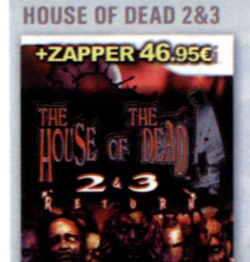
GEORGE DE LA JUNGLA



HARVEST MOON



HOUSE OF DEAD 2&3



MX VS ATV UNTAMED



NARUTO CLASH NINJA



NINJA REFLEX

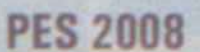


NO MORE HEROES



OBSCURE 2





PES 2008



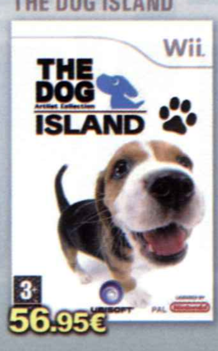
SEGA BASS FISHING



SEGA SUPERSTAR TENNIS



THE DOG ISLAND



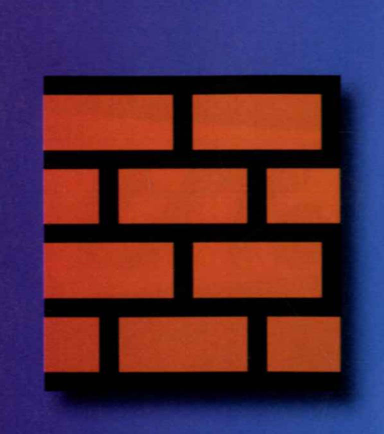
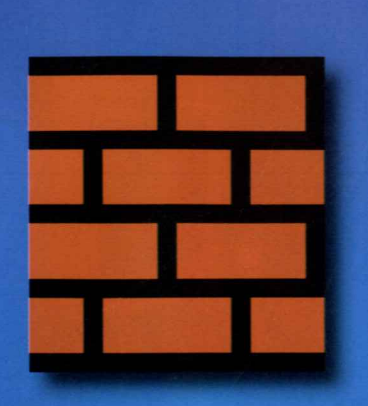
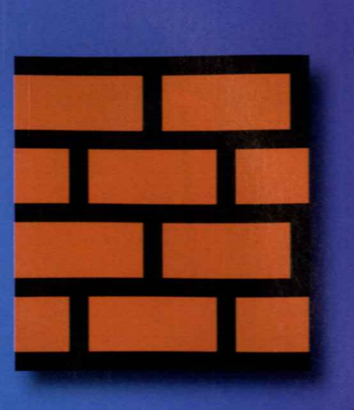
TOP SPIN 3

37.95€

WORMS GUSANODISEA



VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y MERCHANDISING PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERÍAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA



El MARAVILLOSO MUNDO DE WIIWARE

NOCIONES SOBRE WIIWARE

ASÍ QUE WIIWARE...
Hum, no. Técnicamente es Wii Software. WiiWare es el nombre para los EEUU y Japón.

ENTONCES, ¿QUÉ ES?
Son juegos descargables.

¿ALGO ASÍ COMO LA CV?
Para nada. Eso son sólo juegos viejos; en WiiWare todo es nuevo. Lo sentimos, abueletes; aquí no hay ninguna vieja gloria.

PERO BOMBERMAN Y STAR SOLDIER ESTÁN...
Sí, vale. Pero son revisiones modernas, juegos viejos con una nueva mano de pintura.

ENTONCES ¿QUIÉN ESTÁ TRABAJANDO PARA ESTE SERVICIO?
Una emocionante gama de mentes que va desde los mayores desarrolladores de la tierra hasta las third parties que se están estrenando con sus primeros títulos. Nintendo, Square Enix, Hudson y Namco Bandai no necesitan presentación. Para los recién llegados tenéis que pasar la página... ahora.

(VOLVIENDO DE LA PÁGINA) ¡HAY UNA GRAN PRESENCIA DE THIRD PARTIES!
Totalmente. Los juegos de Nintendo son sólo una tercera parte de los títulos de WiiWare.

Y, ¿CUÁNTOS JUEGOS SON "TODOS LOS TÍTULOS DE WIIWARE"?
Iwata anunció en la Nintendo Conference de 2007 que habían recibido aproximadamente 100 propuestas para WiiWare.

¿EXISTE ALGÚN CONTROL DE CALIDAD?
Nintendo tiene que aprobar la idea de vuestro juego antes de que consigáis un equipo de desarrollo. Hay un límite por el que cada desarrollador sólo puede sacar un WiiWare al mes, para evitar una inundación total.

¿INUNDACIÓN?... NO ES QUE LA WII TENGA ESPACIO PARA ALMACENAR TANTO...
Buen punto. No es que la Wii cuente con mucha memoria, y aunque se puedan guardar los títulos de WiiWare en una tarjeta SD, necesitan estar en una memoria interna para jugarlos, igual que la CV. Para ayudar a facilitar la situación, Nintendo "anima" a que hagan juegos compactos con un supuesto tamaño máximo de 40Mb.

¡40MB! ¿ESO NO ES UN POCO AJUSTADO?
No. Durante año y medio Xbox Live Arcade tenía un tope de 50Mb, y permitía joyas como *Pac-Man Championship Edition* y *Geometry Wars*.

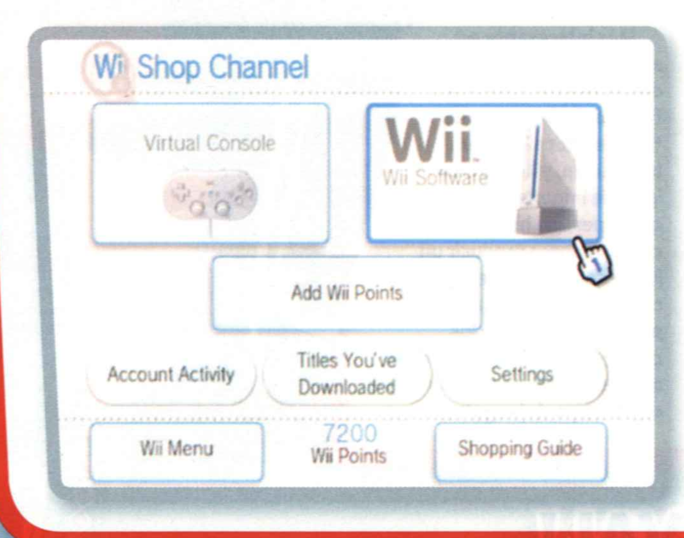
ODIAMOS ESTO, PERO ¿CUÁL ES LA SITUACIÓN DE LOS PRECIOS?
Aunque sean los desarrolladores quienes fijan los precios, serán similares a los de la CV. Seguramente los más baratos rondarán los 500 puntos (unos 5€) y los más caros los 1500 puntos (algo más de 15€).

¿ESO ES RAZONABLE?
Es difícil de decir hasta que hayamos jugado a cada título individualmente. 15€ por un *Final Fantasy* es una ganga; pero el mismo precio para un juego sobre, por ejemplo, pastorear ovejas redondas en un prado, no.

OH, ESE JUEGO SOBRE OVEJAS REDONDAS SUENA BIEN
Lo sentimos, nos lo hemos inventado para la anterior respuesta.

BUH. ¿ENTONCES CUANDO SALE WiiWARE?
En marzo en Japón. ¿En el resto del mundo? Un misterio. Aún cuando ya hemos visto juegos listos para salir. A partir del próximo número empezaremos con los avances.

¡NO PODEMOS ESPERAR!

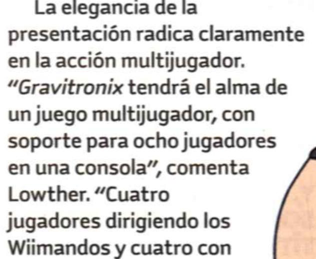




Como véis *Crystal Chronicles* es sólo el principio...

WiiWare, qué, por qué y cómo. Diseccionaremos el servicio que hará que vuestros bloques de memoria vibren de tanta alegría...

Paru paruuuu! ¡Pa-pa-paruuuuu! Sí, con este triste intento de reproducir el majestuoso toque de poderosos cuernos, anunciamos la llegada de WiiWare, una verdadera revolución del juego. Eso sí, no es revolucionaria por su idea de descargar contenido; la gente ha estado cebando sus bibliotecas de juegos con suplementos descargados desde tiempos inmemoriales. No, es la liberación de esos grilletes creativos que las frías corporativas imponen a las desarrolladoras, lo que hace que nuestros corazones latan al ritmo de la melodía de carga del Canal Tienda, o de la conexión Wi-Fi. Así que acompañadnos mientras nos adentramos en las oscuras junglas de la especulación de WiiWare (o Wii Software, como queráis), armados únicamente con el machete de la verdad y el ardiente deseo de llegar hasta el fondo de la futura sensación online de Nintendo...



CASO DE ESTUDIO 1
GRAVITRONIX

ESTUDIO: **MEDAVERSE** LANZAMIENTO: **POR DETERMINAR**

Tres compañeros de clase anhelaban hacer juegos hasta que, finalmente tuvieron su oportunidad gracias a WiiWare. "Hasta la Wii y el rumor de que habría contenidos descargables originales no nos convertimos en un estudio de desarrollo", explica el directivo de Medaverse, Jesse Lowther. ¿Y su primer juego? *Gravitronix*.

Lowther explica que el juego consiste en "girar el Wiimando o el nunchaco para mover vuestra 'plataforma gravitacional' dentro de vuestro territorio, usando un rayo de energía limitado, pero que se recarga constantemente, para detener los proyectiles que han sido enviados a vuestro territorio mientras lanzáis proyectiles a los territorios de vuestros oponentes".

La elegancia de la presentación radica claramente en la acción multijugador. "*Gravitronix* tendrá el alma de un juego multijugador, con soporte para ocho jugadores en una consola", comenta Lowther. "Cuatro jugadores dirigiendo los Wiimandos y cuatro con los nunchacos".



CASO DE ESTUDIO 2
BRUISER AND SCRATCH

ESTUDIO: **STEEL PENNY GAMES** LANZAMIENTO: **SEGUNDO TRIMESTRE 2008**



Estáis a vuestro rollo por el bosque y os caéis en un extraño portal. Resulta ser lo mejor para nosotros. ¿Qué se oculta ahí? Según Jason Hughes, de Peel Penny Games: "Es un puzle, no una aventura interminable, lo justo para divertirse jugando durante unos minutos u horas".

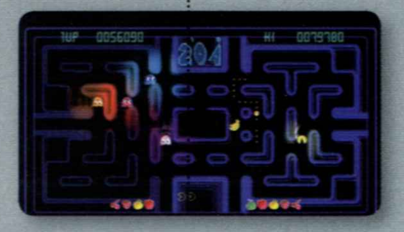
Aunque sea un juego para un solo jugador, Hughes dice que, "por lo que he podido ver, cualquiera que esté en la habitación se ve atraído y acaba jugando, así que en cierto modo es multijugador, aunque sólo sea necesario un único mando".

Más interesante es, sin embargo, el deseo de Hughes de crear una franquicia. Destaca que "primero toca hacer un buen juego, y luego, casi igual de importante, hay que tener una historia que contar. Espero producir un juego con suficiente historia como para dar vida a los personajes fuera de los confines de un puzle, de modo que los jugadores quieran verlos en otro tipo de juego".

El próximo número tendréis los primeros avances de *LostWinds* y *Pokémon Ranch*

¡SE APROXIMA UN RIVAL!
XBLA

Ese agradable servicio de descarga de Microsoft



¿QUÉ ES?
Totalmente bajo la bandera de Xbox Live, Xbox Live Arcade provee la 360 con juegos descargables.

PROS:
Microsoft trata el servicio como a una tienda real. Los juegos se promocionan en las pantallas de menú, bajan los precios con el tiempo, hay rebajas ocasionales y se regalan juegos enteros de forma gratuita. Y por encima de todo, las demos, claro está; una inteligente iniciativa que beneficia enormemente a los pequeños puzles, que utilizan su capacidad adictiva a la hora de la venta. Los precios son razonables: con 400 puntos (unos 5€) podéis acceder a títulos que ofrecen tanto juego como uno completo de DS. Cuando veáis el *Puzzle Quest* 25€ más barato que las copias de Wii, no podréis evitar suspirar por semejante ganga.

CONTRAS:
El servicio ha proporcionado 113 títulos en dos años, pero 43 de ellos eran ports de arcade y clásicos de consolas. Esperamos que con *Bomberman WiiWare* y similares no ocurra lo mismo. Otro dato: los equipos de desarrollo son cuatro veces más caros que los de WiiWare.



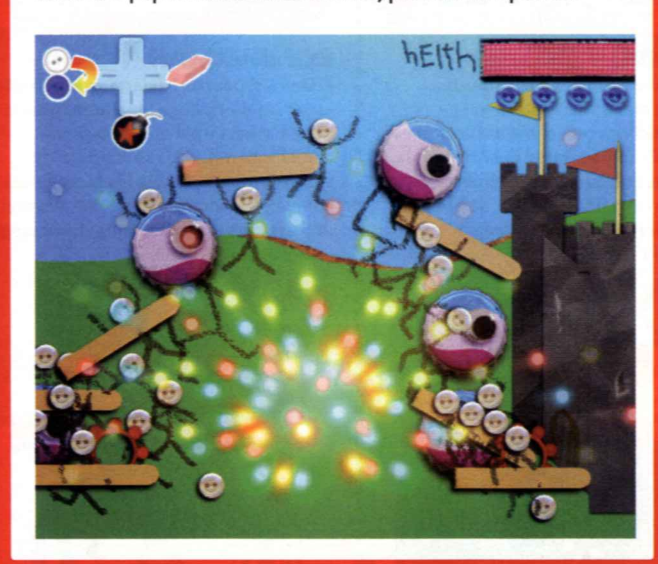
CASO DE ESTUDIO 3
DEFEND YOUR CASTLE

ESTUDIO: **XGEN STUDIOS** LANZAMIENTO: **2º TRIMESTRE 2008**

Lo creáis o no, hay todo un género en juegos flash de internet dedicados a la protección de castillos. El género es tan variado como cualquier otro, y todo empezó con *Defend Your Castle* de XGen.

"Esperad un segundo. ¿Estáis, los de la NGamer, tratando de decirnos que WiiWare nos la va a dar con algo que podemos conseguir gratis online?" No, en absoluto, voz-sin-cuerpo-que-representa-al-lector. Donde el *Defend Your Castle* original está claramente dibujado en el Paint y se basa en eliminar hordas con el ratón, este está mucho más cuidado y estructurado.

Con la fuerza cercana a la de un dios, tenéis que proteger a los ciudadanos con cabeza azul que viven en vuestros castillos de una horda de despiadados de cabeza blanca. Con el puntero podréis dejar caer impresionantes bombas cual fuegos artificiales, agarrar a los blancos y convertirlos en azules, o usar una goma para borrar sus cuerpos dibujados a lápiz. Este estilo hecho a mano resulta particularmente encantador; los enemigos se aproximan a vosotros con palos rotos de helado y el castillo es de fino papel. Material encantador, por solo 500 puntos.



CASO DE ESTUDIO 4
PLATTCHEN TWIST 'N' PAINT

ESTUDIO: **BPLUS** LANZAMIENTO: **2º TRIMESTRE 2008**

"Un puzle-shooter". Bern Giblinger, describe el primer juego anunciado por una third-party para WiiWare. "Para un shooter hacen falta velocidad, puntería y precisión; necesitáis poneros a pensar y preparar tácticas. Al combinar ambos, es un desafío nunca visto".

El juego, un puzle basado en paneles, os ofrece "la libertad y la habilidad de cambiar de color cada Plättchen [panel] del campo", y, de tal modo, "podéis alimentar vuestra creatividad mientras domináis los niveles disparando a todo lo que esté mal". La libertad creativa también es la clave del modo multijugador hasta 12 jugadores. "Lo mejor es que no todos tienen que hacer las mismas cosas en el juego. Podéis usar cuatro Wiimandos, más cuatro nunchacos, más cuatro bongos de DK para disputar la partida definitiva. Si tenéis uno o hasta cuatro bongos de DK de GC, podéis controlar la demoníaca sombra negra Plättchen contra vuestros amigos. Si pierden todas sus vidas, el lado oscuro gana la guerra. También hay opciones especiales si usáis el Zapper". 1500 puntos no es un ejercicio de ahorro, sino un signo de la fe de BPlus en un título de WiiWare que "ofrece un poco más en términos de profundidad y complejidad".



¡SE APROXIMA UN RIVAL!

PLAYSTATION STORE

Llena tu estación de juego



¿QUÉ ES?

Es la lograda y moderna tienda de PS3. Proporciona juegos descargables y contenido gratuito para el poderoso ladrillo de juegos.

PROS:

Cuenta con algunos títulos importantes, merecedores de su propio disco. *Tekken 5: Dark Resurrection* es, prácticamente, un nuevo port arcade, por unos 9€. *Warhawk*, juego de guerra online, se puede comprar en la Store o en tienda. Todos los precios son bastante baratos. Entre 3 y 11€ son buenos precios para estos contenidos nuevos. Y hay uno donde un hombre es lanzado a través de una ventana por una enorme catapulta. Si no es una ventaja, no sabemos qué es.

CONTRAS:

Espacio. Todo esto es posible gracias al gigantesco disco duro de la máquina. *Warhawk* utiliza 798Mb, lo cual es como el espacio de una Wii y media. Juegos simples utilizan 200Mb; experiencias hinchadas que no cuajarían en WiiWare.

Hablando a escala mundial, la Store es un lío. Regiones diferentes tienen contenidos diferentes. No podemos decir que no ocurra en WiiWare, pero muchos de los desarrolladores con los que hablamos apuntan a un lanzamiento mundial.

LIBRERÍA WIIWARE



Empezad a escribir vuestra lista de la compra

Satoru Iwata, promete, con cara de angelito, que se están desarrollando alrededor de cien títulos para WiiWare; una gran proeza teniendo en cuenta que en los dos años en que ha estado funcionando Xbox Live Arcade, tan sólo han salido 113 títulos. Vale, no esperamos que todos esos lleguen en una sola tanda, pero vistos los tres juegos por semana que salen para la CV, no cabe duda de que Nintendo tenía los pantalones bien puestos para hacer esa promesa, así que no os riáis alegremente con sus promesas con WiiWare. Y ahora os presentaremos todos y cada uno de los títulos conocidos de WiiWare en todo su esplendor.

CLAVE


Expectación: ¿Cuánto queremos este juego?


Jugadores: ¿Cuántos pueden jugar?


Miis: ¿Podemos usar Miis en este juego?


Online: ¿Será un "vosotros contra el mundo"?



CRYSTAL CHRONICLES

Una mezcla de *Final Fantasy* y *SimCity*, que sustituye los combates por turnos por la planificación de la ciudad consiguiendo permisos de construcción del ayuntamiento. No os asustéis, no es tan absurdo. Los edificios y los mercenarios aparecerán por arte de magia. Eso también suena genial.





DR. MARIO

La idea de Mario revolviendo con sus asquerosas manos de fontanero en procesos médicos revuelve bastante el estómago. Es una variante del *Tetris* en la que tendréis que conectar vitaminas y bacterias en una píldora, igual que en el minijuego *Germ Blast* que ya hemos visto en *Más Brain Training*.



BOMBERMAN

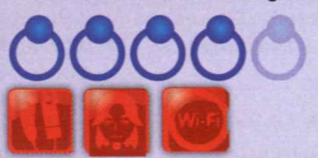
El *Bomberman* de Hudson, que permite jugar vía Wi-Fi, llega para aumentar la competencia y del que se esperan cambios significativos frente a los demás. Ahora tendréis el placer de ver cómo nos volamos a nosotros mismos en una esquina al primer segundo de juego. Pobrecitos nosotros.





OKIRAKU PING PONG

¿Podrá Arc System Work mejorar el ping-pong? Con todos los tipos de swing trazados con movimientos del Wiimando, cinco minijuegos de entrenamiento y el juego de dobles negado por los anteriores juegos del género, podemos arriesgarnos a sonreír abiertamente con un gran sí.





LOSTWINDS

El primero en llegar. *LostWinds* desprende una belleza que se antoja única. Su estilo gráfico ya se ha hecho notar desde la primera imagen. El juego es básicamente un plataformas con toques de puzzles en cada fase. Se compone de 22 niveles de duración indeterminada y promete ser el estilo a seguir por el canal.





MINNA DE PUZZLOOP

Minna De Puzzloop es el hijo del *Actionloop* de DS, hijo del *Zuma* para PC, hijo del juego arcade de recreativa japonesa *Puzz Loop*. Que fue engendrado por los reveladores de *Actionloop*. FUSIÓN DE MENTES. Endogamias aparte, os veréis detonando una onda mortal de canicas. Y promete juego Wi-Fi.









MOJI PITTAN

Moji Pittan es la versión del *Scrabble* de Namco Bandai pero aromatizado. Algo más interesante: el creador de *Moji Pittan*, Hiroyuki Goto, obtuvo un récord por memorizar el número pi. Recordó 42,195 decimales. Curiosamente, el NGamer puede comer 42,195 tartas de una sentada. ¿Coincidencia?





JOY SOUND

Dado que nuestras flautas estás llenas de cal, observamos el karaoke de WiiWare de Hudson con los ojos humedecidos. Esta versión descargable, que viene complementada con un micrófono USB (se vende por separado) debería ser vista más como una expansión que como un juego completo.





ETERNITY'S CHILD

Diseñado originalmente para XBLA, y presentado en un estilo hecho a mano (recortes de papel muy colorido), este plataformas, inspirado en los cuentos de hadas de Luc Bernard, os permitirá guiar a Angel, un huérfano que maneja un hacha, en la búsqueda y persecución de su familia. ¡Y todo por 500 puntos!





POKÉMON RANCH

Respuesta típica de los fans de *Pokémon Diamante/Perla*: "Oh, Dios, no soporto más esos sprites del 96". No temáis, este eliminará esos pokémon cruelmente realizados; los renderiza en 3D y os deja pasar el tiempo con los resultados poligonales, sacando algunas fotos como recuerdo.





STAR SOLDIER R

El *Star Soldier* original lleva tanto tiempo dando vueltas por la CV que hoy en día cuenta con una capa de polvo digital en la pantalla. Optamos por esta versión más rápida y brillante, con la que las mentes retro pueden estar tranquilas; regresa el reto tradicional de cinco minutos para la máxima puntuación.

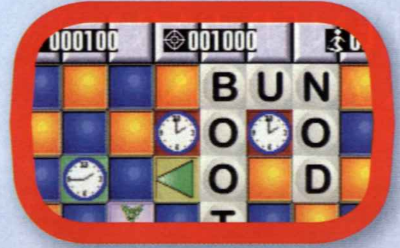




POP

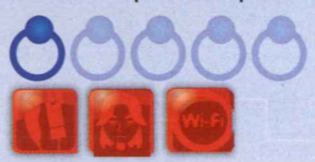
Una extravagancia de Nnooo de explotar burbujas contra el tiempo. Aunque no sea la experiencia más jugosa está llena de toques agradables (tabla de puntuaciones, canciones con esquema *Electroplankton*, burbujas nucleares gigantes) y más burbujas de las que le puedes sacudir a Mr. Mate.





WORD SNAKE

¿Qué es una word snake? Como el atemporal Scrabble, el objetivo es añadir constantemente letras para que crezca la serpiente en nuevas direcciones con sus palabras. Anteriormente, fue un título para teléfonos móviles, y está a punto de salir en DS. No podemos esperar.





PROJECT: BANG!

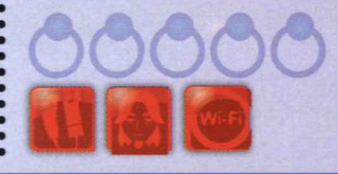
Directamente desde Engine Software: *"Project: Bang!* es un juego casual, que se puede jugar solo o acompañado. Cuando juguéis con un amigo, podréis jugar en modo batalla. El juego en sí mismo no trata de batallas. No os animamos a pegar a vuestros amigos con el Wiimando. En serio".





REALARCADE

Igual que XGen Studios, *RealArcade* extiende su negocio flash hasta el mundo WiiWare. A diferencia de *XGen*, actúan más como centro para pequeños desarrolladores (¡han publicado 28 títulos de mah-jong!) así que es difícil decir qué tienen en la recámara. ¿La licencia de Scrabble?





¡Y EL RES-TO!

Esos son los juegos que conocemos; otros sólo existen como notas de prensa. Podemos esperar un juego de los desarrolladores belgas Gabitasoft. Son los responsables del título de Wii Real Heroes: *Firefighter*. ¿'Aparecerá' su 'revolucionaria' tecnología de 'fuego inteligente' en su título para 'WiiWare'? Y no nos olvidemos de doublesix, el nuevo equipo que acaba de formar Kuju (famosos por *Geometry Wars*) para que se dedique al contenido descargable. *Geometry Wars* fue uno de los primeros títulos en coger el camino hacia Xbox Live Arcade; dado el éxito de *Galaxies*, ¿se animará Kuju a dar el salto aquí también?

¿Pensáis que *Crystal Chronicles* es el único juego de Square Enix? Qué tontería. El presidente de Square Enix, Yoichi Wada, ha hablado sobre el interés en el 'modelo de descarga' de Nintendo. No puede referirse a la CV, que no tiene ningún título de Square Enix; habrá noticias en WiiWare pronto.

Y AHORA... EL INFIERNO DE NINTENDO. LOS JUEGOS MÁS DIFÍCILES DEL MUNDO


* VIVE LAS BATALLAS MÁS REALES DE LA 2ª GUERRA MUNDIAL GRACIAS A LOS NUEVOS CONTROLES EXCLUSIVOS PARA Wii *
LA GUERRA EN TUS MANOS
* DISPARA CON BAZOOKAS, EMPUÑA RECORTADAS Y LANZA GRANADAS TAL Y COMO LO HARÍAS EN UNA GUERRA REAL *
* Es necesaria una conexión a Internet para acceder a las características online
EA
© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo, and Medal of Honor Heroes are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Medal of Honor is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries for computer and video game products. All rights reserved. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PlayStation", "PSP" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

Bienvenido al INFIERNO Nintendo

NGamer atraviesa los distintos círculos del infierno en busca de los juegos más difíciles que hayan aparecido para las consolas de Nintendo. Abandona toda esperanza, tú que entras aquí...

PRIMER CÍRCULO: CURVA DE APRENDIZAJE

Ten cuidado, osado viajero, pues te adentras en la cima de la locura. Hay pocas cosas más crueles que un juego que te promete sencillez en gran medida, para luego empalarte en uno de esos pinchos de dificultad y dejar que te pudras.

METAL SLUG ANTHOLOGY

La cerebro madre, jefe final de *Metal Slug 3*, es propensa a lanzar manzanas envenenadas que acaban con nosotros al instante; pertenece a la misma escuela del mal que las madrastras de Disney. Tras haber sobrevivido a ataques de helicópteros y enfrentarte cara a cara con peligrosos alienígenas, no podías ser tan inocente como para esperar que SNK te dejase terminar fácilmente la última hora; los ataques aleatorios aéreos elevan mucho las muertes.



SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ

La belleza de *Monkey Ball* radica en la habilidad de Sega para ofrecer tanto rutas sencillas y evidentes hacia la meta como atajos con un 99% de posibilidades de muerte garantizada, que te llaman como el canto de una sirena. Pero no tanto en el mundo 10-5. La ruta está recubierta de una textura con pinchos que rechaza las bolas, y es mera cuestión de probabilidades que tu simio se caiga al aterrizar. Malas noticias: hay seis saltos entre la meta y tú. Y ésa es la ruta evidente.



SUPER MARIO GALAXY

Hay un reto en particular que casi nos saca de nuestras casillas y nos hace dejar de ofreceros guías. Seguramente lo conocéis: el reto de las monedas violetas de Luigi en la Galaxia Caja de Juguetes. Un campo de paneles se expande ante ti. Toca uno y desaparecerá para siempre. ¿El problema? Cómo pegar todos los saltitos para reunir las 100 monedas sin destruir el camino de vuelta donde aparece la estrella. Hay gente que presentó su dimisión después de esto.



SEGUNDO CÍRCULO: INFIERNOS PORTÁTILES

Como si de un Huevo Kinder relleno de ántrax se tratase, la DS y la GBA te dicen "ven a jugar con mis bellas curvas", mientras susurran "...así podré robarte el alma". Aunque seguramente no sean el objeto de tus quejas por frustración, sin duda han tenido sus momentos...

ETRIAN ODYSSEY

Atravesar los complejos entresijos del laberinto de Yggdrasil es algo muy peligroso para aquellos demasiado impacientes que no ponen a punto a su grupo de guerreros. Aun así, el avance adecuado te fuerza a una situación mortal en la que las armas para mejorar el equipo requieren oro; el oro es la recompensa por completar las misiones; las misiones son muy difíciles sin armas para mejorar el equipo. ¡Ouch! La muerte es habitual, y llega de tal modo que parece que se burla de nostros.



ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING

Advance Wars no ofrece muchos cambios con respecto a su predecesor. ¿Cómo puede, entonces, acabar con la paciencia? En el fondo, los desarrolladores interpretaron que se trataba de una continuación directa del original; es decir, empieza con el nivel de dificultad de la última misión de dicho título y, desde ahí, va aumentando. ¿Agujero negro, como dice el título? En uno de esos estaríamos más tranquilos.



KURU KURU KURURIN

¿Qué significa el título? Es el sonido de tus dientes, que chasqueas con fuerza en tu boca, mientras el viaje de tu barra a través de un laberinto en el que no puedes tocar las paredes acaba en otra derrota. El juego espera tranquilamente en su habitación, esperando el momento de ofrecerte el siguiente laberinto enrevesado; es lo más tenso que se puede encontrar en GBA, y los niveles finales están diseñados para exigir un timing perfecto.



TERCER CÍRCULO: ROMPIENDO CORAZONES

La carretera al infierno está pavimentada con buenas intenciones. Es decir, hace falta más que un aspecto alegre para crear un juego, y por tanto este círculo del infierno está reservado para aquellos juegos que acabaron siendo más difíciles por culpa de los defectos técnicos.

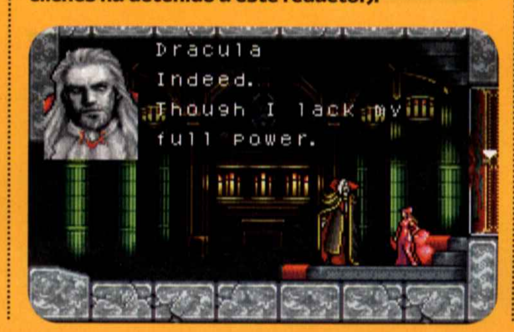
SUPER GHOULS AND GHOSTS

Super Ghouls and Ghosts tenía que salir en algún lado; a fin de cuentas, es un clásico de la dificultad en SNES que os mandaba a ti y a tus calzoncillos de corazoncitos a visitar el otro mundo tras haber dado sólo 15 pasos. Incluimos aquí la versión de GBA por culpa de las ralentizaciones que convierten esas reacciones algo complejas en una tarea sobrehumana e inútil. Si no acaban contigo los lobos, esqueletos, demonios y zombies, sin duda lo hará el framerate.



CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

¿Quieres un gran reto? Los Castlevania de NES nos han hecho gritar. Pero nos parece que el premio es para este título de lanzamiento de GBA; los gráficos oscuros y góticos fueron diseñados antes de conocerse los detalles del contraste de GBA, lo cual dejó a los jugadores con una pantalla negra en que sólo se vería algo con una intensa fuente de luz. ¿Necesitas el sol para derrotar a Drácula? Je, qué ironí... (la policía de clichés ha detenido a este redactor).



BATMAN DARK TOMORROW

Dark Tomorrow es conocido en las Torres NGamer por haber acabado con la paciencia de todos, incluso del PR que había venido a enseñárnoslo. Tras haber visto cómo los juegos fallaban una y otra vez en los mismos lugares incoherentes, el PR que nos lo trajo cogió el mando sólo para lanzar al cruzado enmascarado al abismo. Asegurando que no funcionaba, archivamos mentalmente el momento justamente para un especial como éste.



CUARTO CÍRCULO: INFIERNO PERSONALIZADO

Afectadas por los demás juegos que aparecen en nuestro infierno, algunas pobres almas no han tenido más opción que crear sus propios juegos para masoquistas, en un intento de estrujar y obtener algo, cualquier cosa, de su centro neurálgico de la diversión, ya de por sí insensibilizado.

SUPER MARIO WORLD: KAIZO EDITION

Esta ROM hackeada de *Super Mario World* nació en la mente perversa de un desarrollador de japonés que intentaba poner a prueba las credenciales de experto de un amigo, y es el juego más difícil de la lista. Las plataformas han desaparecido, reconvertidas en balas y pokeys. La ROM yace y espera en lo profundo de las cuevas de ***tinyurl.com/39lxw2***. Cualquiera con un poco de sentido hará trampas, y verá a este tío mientras lo termina: ***tinyurl.com/2cbpxy***.



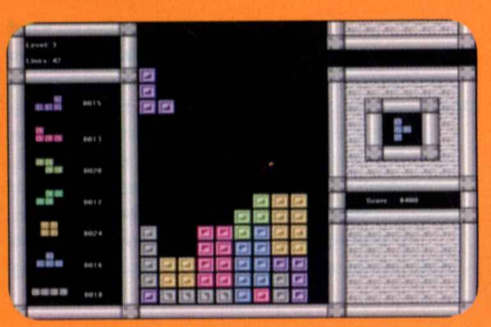
SUPER IMPOSIBLE BROTHERS

No, no, éste sí que es el juego más difícil. Es otra ROM hackeada de *Super Mario Bros*. Se eliminaron las plataformas para incluir saltos de fe de una pantalla de longitud, y los enemigos están situados para que el margen de error no sea mayor a unos pocos píxeles; la única solución es recurrir al ensayo y error. ¿Cómo es posible que sea más difícil que el *SMW* de Kaizo? Porque aquí te encuentras en un pozo sin fondo. Si no llegas a la plataforma del primer salto, estás muerto.



I WANNA BE THE GUY

Un momento; este sí es el juego más difícil de nuestra lista. *IWBTG* no es una ROM hackeada, sino un juego nuevo, e incluye texturas y sprites de *Super Mario Bros, Mega Man, Tetris y Street Fighter*, pero el reto es una nueva rama del terror. Tras 30 minutos, no hemos sido capaces de superar la primera pantalla. Nuestra única salvación ante una mortal pared de pinchos, llegó gracias a YouTube y la tecla de capturar pantalla. Ved y llorad en ***tinyurl.com/2hbdyd***



QUINTO CÍRCULO: LOS PECADOS DE LOS PADRES

El siguiente nivel de nuestra catedral del dolor está dedicado a esos jóvenes que siguen los pasos de sus padres a la hora de ofrecer sus aventuras del Antiguo Testamente en estos tiempos modernos.

GRADIUS GALAXIES

No cabe duda de que hay un cierto sentimiento de culpabilidad en la decisión de la desarrolladora Mobile 21 de incluir una serie de trucos en su versión para GBA del clásico de disparos intergalácticos de Konami. Al ofrecer rutas idénticas para sección del juego, admitían que tocaba aprenderse los caminos marcados de cada bala del juego. De los ocho mil millones. Aunque en el espacio nadie puede oír tus gritos, cuando estás sentado en un autobús, las cosas cambian.



CONTRA 4

Sí, sí, *Contra* es difícil, bla bla bla. Pero mientras los más viejos insisten en que *Contra III* es más difícil, nosotros estamos satisfechos de coronar a *Contra 4*. La tarjeta de visita de *Contra* ha sido, de siempre, el importante número de proyectiles rojos que se abren camino hacia ti. Con la pantalla extra de DS cargada de enemigos, se duplican las posibilidades de morir. El laboratorio alienígena de la segunda fase es todo un reto; si te distraes con los enemigos del techo, los del suelo acabarán contigo.



MEGA MAN AND BASS

Al igual que con *Contra*, hay un debate abierto en torno a qué *Mega Man* es el más difícil. Las víctimas del original dirán que es el más difícil, pero sólo porque la experiencia fue tan horrible que les impidió jugar a ningún otro desde entonces. Ahora hay un enemigo moderno: esta revisión para GBA del juego de SNES, sólo para Japón, *Mega Man and Forte*, que acababa contigo gracias a sus plataformas imposibles y su injustísimo sistema de recuperación de vida.



SEXTO CÍRCULO: JÓVENES CON ASPIRACIONES

Hablando de dificultad, las cosas ya no son lo que eran. Lejos de ver cómo el mundo avanza invariablemente hacia el infierno, hemos visto cómo se alejaba de él, gracias a juegos sencillos por todos lados. Sin embargo, hay algunos cuantos títulos que siguen las enseñanzas de la vieja escuela...

TRAUMA CENTER

Elige el que quieras, *Second Opinion* o *New Blood*. Ambos incluyen la operación que provocará que la presión sanguínea se dispare: aneurismas. Con una mano firme y el láser podemos ir salvando unas cuantas vidas. Pero para los aneurismas es otra historia: inyectar suero antinflamatorio, abrir el vaso sanguíneo, extraer sangre, cerrar vena, coserlo todo; es tan exigente que cuando tienes que hacer cuatro, tu cerebro sigue el mismo camino y explota.



GUITAR HERO 3

Podríamos pasarnos toda una vida discutiendo cuál es la canción más difícil; pero la cuestión es que *Guitar Hero 3* es tremendamente difícil. 'Through the Fire and the Flames' en nivel Experto es un arco iris vivo de teclas, que se expande durante siete minutos infernales, y Raining Blood consigue que escupamos nuestra propia sangre. Hay una bella transición para todo ello, pero incluso los profesionales sufren en estos últimos niveles.



ZACK AND WIKI

Al bajar a nuestro infierno jugable, lo que tienen en común la mayoría son los tiempos de reacción y la destreza con los dedos. A diferencia de las estresantes experiencias que plagan estas páginas, *Zack and Wiki* es mucho más calmado, te permite profundizar en un abismo lógico y observa tranquilamente cómo te introduces en él. Haciendo uso de ese viejo músculo de pensar, quemarás puentes y deberás repetir por segunda vez casi sin darte cuenta. Y otra vez. Y otra.



SÉPTIMO CÍRCULO: LA TRINIDAD INFERNAL

Así llegamos al centro de la bestia, hogar de esas criaturas tan oscuras que incluso el Demonio se siente algo incómodo al tenerlas cerca. Según Satán, "apestan el lugar con sus malas vibraciones".

BATTLETOADS

¿De dónde ha salido la idea de descender al infierno? Se nos ocurrió en el nivel dos de Battletoads. No sólo es difícil de por sí el viaje de las tortugas (los cuervos de metal pueden cortar tu cable en un abrir y cerrar de ojos), sino que, además, llegar al final implica enfrentarse al nivel tres. Turbo Tunnel es materia de leyenda agonizante: un viaje a través de la red de obstáculos que provocan la muerte al instante más densa que jamás hayas imaginado.



SUPER MARIO BROS 2: THE LOST LEVELS

No hablamos de esa tontería con la que Nintendo intentó satisfacer a Occidente. Hablamos del real: la secuencia que sólo salió en Japón, tan difícil que Nintendo tenía miedo de que no cuajase con los occidentales. Puede que parezca el *Super Mario Bros* original, pero los champiñones venenosos de una vida, los bichos voladores y las ráfagas de viento que retrasan el movimiento son pruebas para demostrar lo contrario.



F-ZERO GX

Cuando pronunciamos las palabras *F-Zero GX* al hablar con el incondicional de NGC Geraint, el buen hombre pegó un salto y saltó por la ventana. Sí, unos huesos rotos y pagar la factura de una ventana nueva es preferible a enfrentarse al recuerdo del modo historia de *GX*. Nunca antes ocho misiones fueron un reto semejante; *Rayman* llegará a convertirse en la mascota oficial de Nintendo antes de que terminemos el modo historia *Grand Prix* en el nivel Muy Difícil.





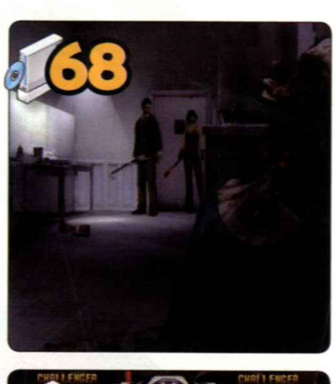
"Loco. Ridículo. Pero extremadamente divertido"
MARIO KART Wii PAG 50

REVIEWS

Nuevos juegos, nuevas experiencias

¿NO ESTÁS DE ACUERDO?
Dinos lo que piensas en **revistangamer@globuscom.es**

50



68





70

EN ESTE NÚMERO

Wii

NINTENDO DS



71



66



67



CÓMO PUNTUAMOS

0-29%
TERRIBLE
Antes de tirar el dinero, mejor dónalo a una organización humanitaria o a una ONG.

30-49%
IGNÓRALO
Irte de vacaciones un mes a una playa del Caribe... a quince grados bajo cero.

50-69%
ACEPTABLE
Como una caja de bombones, aunque parezca que ya se han comido la mitad.

70-84%
BUENO
Te gustará. No es lo más interesante del catálogo, pero lo disfrutarás.

85%+
¡JUEGAZO!
Si te has comprado la consola, es por estos juegos.

Qué significa cada cosa




Número de jugadores simultáneos

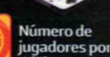

Bloques de memoria que ocupa.


Juego online y número de jugadores

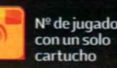

Compatible con el mando clásico o el de GC


Conexión inalámbrica con Nintendo DS

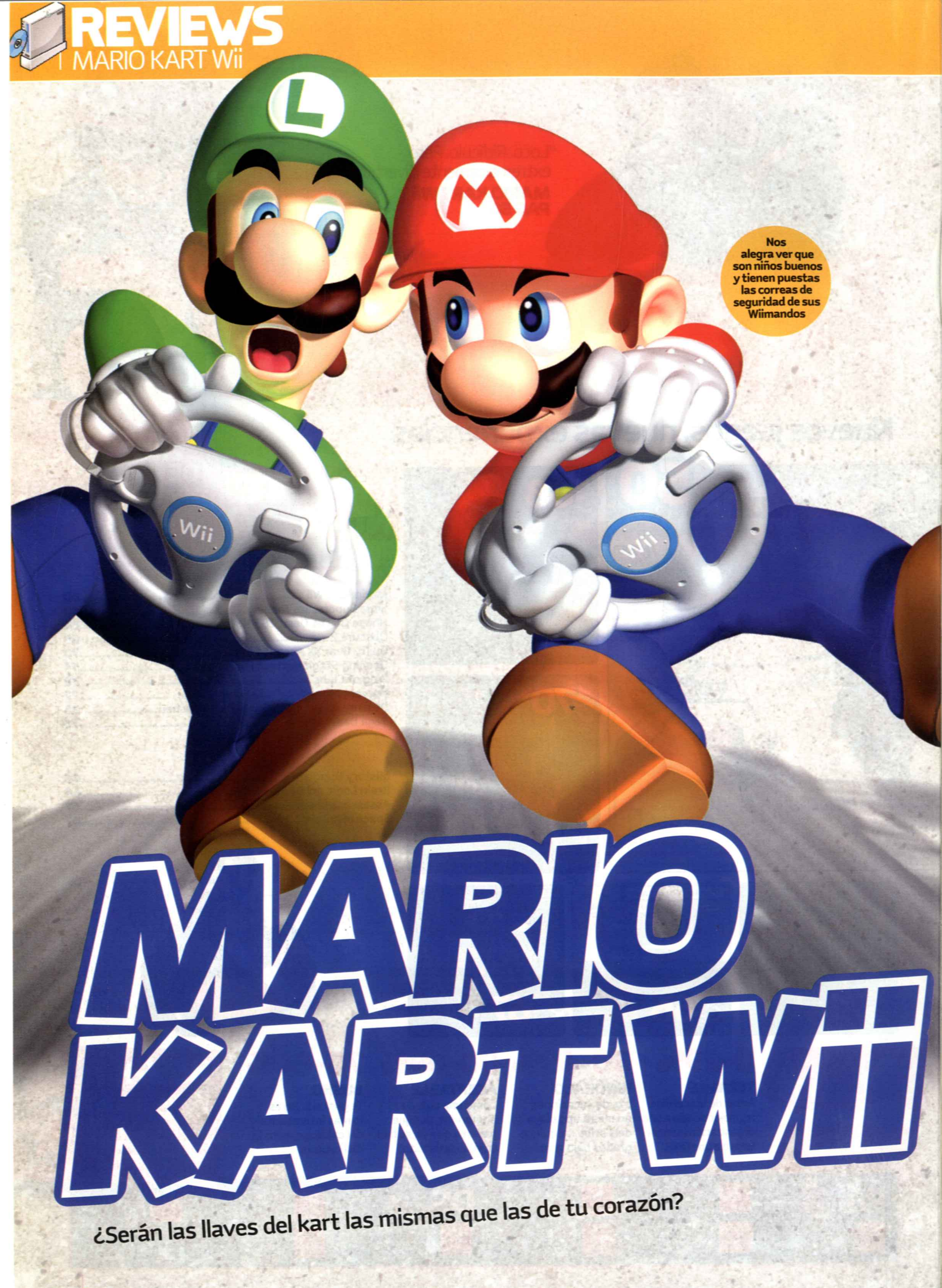



Número de jugadores por WiFi


Apto para jugadores zurdos


Nº de jugadores con un solo cartucho


Compatible con el cartucho Rumble Pack



Nos alegra ver que son niños buenos y tienen puestas las correas de seguridad de sus Wiimandos

MARIO KART Wii

¿Serán las llaves del kart las mismas que las de tu corazón?

¡Mira mamá! ¿Motos contra karts? Como *MotorStorm* para PS2, sólo que con más monos y una importante dosis de champiñones. La diversión se encuentra en la clase mixta de los 150cc.

Los hermanos Mario se enfrentan en la pista. Mientras sus karts chocan uno contra otro, la alta velocidad alcanzada amenaza con arrancarles los bigotes de la cara. La escena está rebosante de veneno; nunca antes había alimentado Nintendo un enfrentamiento tan feroz. ¿Como escena de vídeo inicial? Es sorprendente. ¿Como indicativo de lo que nos encontraremos en las carreras? Es una representación algo libre de la verdad.

Al empezar nuestra primera carrera desaparece pronto esa maravillosa sensación que nos dejó la introducción. Es un circuito ovalado, demasiado ancho; un océano de asfalto que te niega la posibilidad de disfrutar de un circuito satisfactorio. En comparación, las pistas de *Double Dash* parecen ser super-estrechas. Seguramente no sea el mejor inicio. Entonces pulsas el acelerador y... no pasa nada. Sí, el Grand Prix de 50cc no ha sido nunca el evento más veloz, pero esto parece la velocidad que alcanzan los coches a cuerda. Un movimiento casi trivial que desentona, sobre todo si has jugado hace poco a *Mario Kart DS*. ¿A qué se debe este ritmo?

Posiblemente se deba al periférico volante; la tan preciada 'audiencia expandida' necesitará tiempo para acostumbrarse a la velocidad y al nuevo sistema de control.

Aunque es difícil escribir con pasión sobre un volante de plástico el sistema de control que ofrece, aunque extraño al principio, acaba siendo atractivo. No tardas mucho en reproducir con el volante esos mínimos giros con el analógico que dominaste en *Mario Karts* anteriores, aunque seguramente los más acérrimos seguidores preferirán seguir siendo fieles al bien conocido stick analógico, sobre todo para las motos.

Para el Wiimando

Pero no temáis: esta aburrida carrera inicial no es, ni por asomo, una imagen fiable de lo bueno que puede llegar a ser *Mario Kart Wii*. Saca el Wiimando de su envoltura de plástico y sube la clase de tu vehículo a los 150cc, y el juego se convertirá en el *Mario Kart* que conoces[1].

Empecemos por lo básico. ¿Girar con el stick analógico? Bien. Se encuentra a medio camino entre *Mario Kart 64* y *Double Dash*; no existe esa lentitud



Todos los sistemas de control incluyen un botón para mirar detrás de ti. Muy útil para poner una piel de plátano en el camino.



Como en *MK DS*, hay una amplia gama de karts y motos por desbloquear, aunque no están tan adecuados al personaje.

¿MERECE LA PENA?

No vas a poder conseguir *Mario Kart* sin el volante, así que ¿qué tal funciona este cacharro circular?



Suave al tacto y además, gracias a su puerto de infrarrojos, no hará falta que retires el Wiimando para navegar por los menús; el primer accesorio que te permite esto. Pero como herramienta, tiene sus fallos. El Wiimando está demasiado arriba en el volante, lo cual supone un peso extraño para los giros en el aire. Es fácil agitarlo para hacer un truco, pero son más sencillos de realizar sólo con el Wiimando, y el único modo de hacer un caballito en condiciones con la moto.



1 Siguiendo los pasos de *Smash Bros*, el juego ofrece diversos sistemas de control, sólo que aquí todos son bienvenidos. El nunchaco y el Wiimando es genial, aunque las manos expertas igual prefieren recuperar sus mandos de GC y Mandos Clásicos.

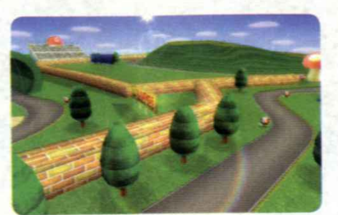
PISTAS PARA DAR Y TOMAR

Al igual que *MK DS*, el Grand Prix se divide en copas nuevas y retro: 16 nuevos y 16 clásicos. Las pistas viejas se ponen al día, pero las nuevas habilidades funcionan mejor en las nuevas.



BARRANCO CHAMPIÑÓN

Sorprendente para demostrar las nuevas habilidades de salto. Hay secciones compuestas por champiñones de goma; saltar de uno al siguiente puede evitar las curvas, pero te arriesgas a hacer un viaje al fondo del abismo.



PISTA MARIO

Hola, viejo amigo. Hogar del atajo más descarado de *Mario Kart 64* (saltar la pared para acortar la mitad del circuito), Mario Carretera sigue siendo diversión directa. Y la gran tubería-túnel nunca ha tenido más aspecto de túnel.



TIERRA SORBETE

Beneficiada de una mejora visual (los reflejos en el hielo son más sorprendentes que nunca), este escenario poblado por pingüinos, muy resbaladizo, permite algunos de los derrapes más largos. Tiene una enrevesada red de cuevas.



DK'S SNOWBOARD

Una revisión nevada de la Montaña DK de *Double Dash*; también es una de las pistas con más estrategia. Los campos de colinas nevadas son buenos lugares para hacer trucos, así como los half-pipes que abundan en el tramo final.



CATARATAS DE YOSHI

Un circuito con dos niveles que ofrece un verdadero dilema al competir: ¿atajas por la pista interior, eludiendo esas flechas aceleradores, o vas más rápido por el camino más largo? Respuesta: tú lanza el caparazón azul.



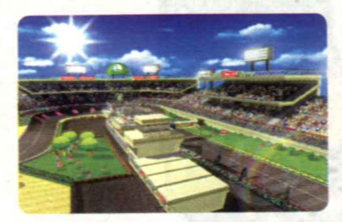
CIUDAD DELFINO

Los callejones ventosos presentan muchos ángulos para demostrar tus habilidades de derrape. Al centrarse en las curvas cortas, tal vez las motos sean la mejor opción para este circuito. No te olvides de hacer el truco en el puente.



CIRCUITO MARIO

Vigilado por Shy Guys que se sientan tranquilamente en la valla, esta pista está plagada de señales y de goombas que bloquean el camino. Curvas suaves y rectas fáciles componen una de las pistas más absurdas de todo el juego.



CIRCUITO LUIGI

El circuito hermano es parecido al propio Luigi: tan simple como Mario, pero un poco menos aventurero. La primera pista del juego, tiene largas curvas para que puedas acostumbrarte a la nueva mecánica de los derrapes.



PRADERA MU MU

No se llamó al final Baby Mario Meadows, como predecíamos. Nintendo perdió puntos por no incluir las vacas cosidas de Wii Play, pero por lo demás es un digno sucesor de la visión rural de *Mario Kart 64* en Granja Mu Mu



MINA DE WARIO

Enrevesadas y engañosas. Está plagada de murciélagos que bloquean los karts, con un par de caídas desesperantes y una red de vagonetas que no cesan de dar vueltas y que si chocan contigo te mandan al abismo de abajo.



FACTORÍA DE TOAD

Una concepción alocada de lo que es una pista. Las cintas transportadoras te aceleran, los pistones te aplastan y el lago de barro sólo se puede atravesar cuando se alinean los aceleradores cambiantes. Sin duda, un verdadero reto.



CENTRO COCOTERO

Otra pista correosa. Una pesadilla con varias plantas que ofrece una visita a lo Blues Brothers de un centro comercial. Cuidado con los coches que hay fuera, bloqueando el camino; ¡conducidos por tus Miis, ni más ni menos!



PLAYA SHY GUY

Llega directamente desde *Super Circuit* para GBA. Conducir por estas secciones arenosas pondrá a prueba tus habilidades con el salto, mientras las olas amenazan con ralentizarte. Resulta agradable ver que se pulieron los cangrejos.



ESTADIO WALUIGI

Con muchos baches de por sí, se ajusta a la perfección. Se han puesto incluso nuevas flechas aceleradoras para ofrecerte más tiempo en el aire durante esas rectas, que recorrerías por el suelo. Digno de elogio.



PLAYA PEACH

¿Te arriesgas a las olas y acortar por la playa, u optas por el camino largo? Esa sección en medio de la playa suele ser decisiva en esta revisión del circuito de GC, aunque un nuevo acelerador oculto podría ayudarte a avanzar...



VALLE FANTASMA

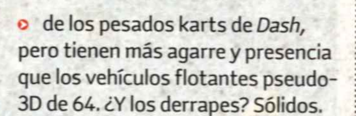
Una de nuestras pistas favoritas de SNES. Han mantenido las texturas y la música para saborear su sabor retro, mientras que las curvas pronunciadas dan pie a unos derrapes satisfactorios. Resucitado con estilo.



Los karts ofrecen ahora maniobras más pesadas. Ideales para echar a los rivales de las pistas, mortales contra una moto mientras hace un caballito. Veréis cómo vuela Wario.



Una pista cubierta de monedas por recoger sólo puede significar el regreso del modo misión de *MK DS*. Las tareas que se te pedirán pondrán a prueba tu control.

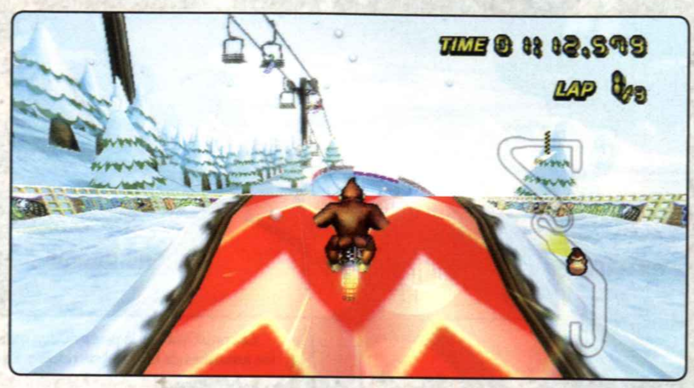




Fíjate en la anchura. No es una pista para karts, es un aparcamiento para coches.



Los rayazos en la pared muestran el ángulo ideal para lograr un acelerón.



Después de Dash, que no tenía atajos, es muy agradable vivir su regreso para las contrarrelojes. Derrapes, trucos y estadísticas nos ayudarán a ahorrar algunas décimas.

de los pesados karts de *Dash*, pero tienen más agarre y presencia que los vehículos flotantes pseudo-3D de 64. ¿Y los derrapes? Sólidos.

Los acelerones, provocados mediante saltos, ya no se obtienen entrando y saliendo por la curva, sino que ahora los determina la longitud de la misma. Derrapa durante bastante tiempo y las chispas azules se convertirán en llamas azules, antes de conseguir un acelerón brillante y rojo.

Estos acelerones son un caso de menos es más. Pese a ser más fáciles de realizar que mediante las antiguas técnicas, los acelerones son más difíciles de manipular. ¿Se acabaría lo de hacer eses? Esperamos que sí. Vale, puedes saltar y forzar un derrape a lo largo de una recta, pero al juego no le gusta ofrecerte ese acelerón a menos que estés en una curva[2].

Al deber mantener el derrape el mayor tiempo posible, se convierte en un juego mucho más arriesgado. ¿Intentas derrapar a través de varias curvas en una maniobra para obtener un gran acelerón, o lo divides en fragmentos más manejables? Obliga, a sí mismo, a reconsiderar las pistas antiguas que se incluyen en el juego, ya que estos nuevos derrapes estratégico ponen en duda tus trucos clásicos para estas pistas, y esos récords de tiempo que antaño parecían insuperables se logran ahora con facilidad.

No sólo tendrás que rendir culto a las curvas, sino que también tienes acelerones adicionales por conseguir. Ya sea saltando por una rampa o un pequeño bache en la carretera, con un rápido movimiento del Wiimando realizarás un truco; la recompensa será un acelerón al aterrizar. No es posible fallar y no hay aterrizajes con truco como en *Excite Truck*. Es tan puro y evidente como siempre.

No todos los circuitos ofrecen facilidades para desarrollar ambas habilidades. Las pistas de asfalto, sin baches, se centran más en los derrapes suaves, mientras que otras tienen tantos baches que rara vez tocas el suelo, mucho menos podrás derrapar. Los sitios con truco son todavía más escasos en las cuatro copas retro; es bastante evidente dónde se han metido, con calzador, las rampas. La inconsistencia no estropea el juego, pero sin duda permite que algunas pistas alcancen antes el estrellato que otras.

LOS ACELERONES SON MÁS DIFÍCILES DE MANIPULAR. ¿SE ACABARÁ LO DE HACER ESES?

Apostamos a que no usa gasolina sin plomo. Es un diseño a ordenador

En tu moto

Luego están las motos. Cuando nos montamos por primera vez en la scooter de Peach, nos pareció que Nintendo había metido la pata. Girar las motos con el volante era algo que no parecía nada natural; el giro del Wiimando era justamente todo lo contrario al giro del manillar que esperabas de una moto. Saca el mando de su caparazón de

2 Puede que sea brujería técnica, pero no lo hemos conseguido.



Coconut Mall es la pista nueva más extensa, y seguramente será la perdición de los amantes de las contrarrelojes. Es un auténtico caos laberíntico...



Será interesante ver qué domina en las contrarrelojes, si los karts o las motos.



El modo para un jugador ofrece grandes entornos sin ralentizaciones.



Teníamos la esperanza de que la moto de Luigi tuviese alguna temática fantasmal



Estos pingüinos nos han cerrado el paso desde *Mario Kart 64*. Imagínate, la de cicatrices que deben de tener tras tantos millones de encontronazos con los karts.

CUATRO KARTS EXTRA IMPLICAN CUATRO VECES MÁS DE OBJETOS POBLANDO EL ESCENARIO

¿JUEGAS CON AMIGOS EN LA MISMA CONSOLA?

Vale, no es precisamente nuestro ideal, pero sigue siendo el mejor juego de carreras a pantalla partida que está disponible en Wii. Pasad por alto las ralentizaciones y os encontraréis con mucha diversión oculta.



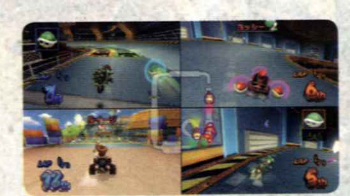
FLASHBACK

Cuatro jugadores en Peach Beach; es como volver al 2003, sólo que esta vez hay cuatro karts más en la pista que se entrometen. Eso sí, genial uso de los caballitos para ganar en la recta final.



DOS SON MULTITUD

En la versión para dos jugadores no se notan tanto los temblores de la pantalla partida. Es un modo bastante divertido desbloquear nuevos elementos del juego y ver quién es el mejor.



PUÑALADA TRAPERA

Las pistas están plagadas de malvados momentos para lanzar ciertos objetos. Rompe su ritmo en una zona con obstáculos y, posiblemente, tus rivales no vuelvan a recuperarse.



¿LOCAL U ONLINE?

¿Te sientes solo online? ¿Por qué no te llevas a un amigo contigo? Dos jugadores podrán competir en las carreras online desde la misma Wii. Ayudáos el uno al otro para vencer en Internet y dominar el mundo.



No puedes decidir qué hacer, pero cada personaje tiene su truco. Nos gusta especialmente el que el cochecito de Baby Mario se divide por la mitad y dispara la parte delantera.



Al igual que en *Double Dash*, los karts tienen tres clases: pesada, media y bebé[3].



¿Por qué no iba una moto a brillar como Jesús al realizar un giro de 360 grados?

plástico, y problema solucionado.

Las motos se diferencian en dos aspectos fundamentales. En primer lugar, cuentan con la posibilidad de hacer caballitos, lo cual les ofrece un ligero pico en velocidad, aunque a cambio de perder estabilidad en el giro. Si levantas hacia arriba el Wiimando, la rueda delantera también se elevará; si lo vuelves a bajar, la rueda regresa al suelo y recuperas el control total. Es un poco mecánico pero el extra de velocidad que proporciona es jugoso, sobre todo mezclado con un adelantamiento en la recta final.

Entonces, ¿ninguno de los dos vehículos está equilibrado? Nintendo diría que no. Para compensar sus astutas travesuras de una rueda, las llamas azules ponen fin a la capacidad de giro de las motos. No importa cuánto tiempo te pases derrapando con una moto, no conseguirás sacar de su motor una veloz llama roja. ¿Es suficiente? Tal vez no. La diferencia de velocidad entre el acelerón de una llama roja y otra azul no es suficiente como para etiquetar el giro extra del kart.

Árbol familiar

"Este no es el *Mario Kart* de vuestros padres". Así lo dijo Reggie Fils-Aime cuando desveló *Mario Kart Wii* en el E3 del año pasado. Y sí, con motos, trucos y un derrape modificado es normal que le hayas creído. Sin embargo, tras media hora, te toparás con el mismo juego de siempre bajo la superficie.

Tres, dos (acelera para un impulso de salida), uno. Y allá van. Un caos seguido de unos cuantos derrapes para ponerte al frente del grupo. A nosotros nos parece el *Mario Kart* de nuestros padres. Los mismos trucos difíciles de equilibrar de antaño siguen presentes: los personajes pesados aumentan su aceleración de forma mágica para meter presión en la última vuelta y un fluir constante de caparazones azules para el Sr. Patético que va en 12ª posición. Un fluir constante de caparazones azules ofrecido por la IA, que sigue siendo algo absurda.

Corriendo online

Cuatro karts adicionales (tradicionalmente, en los *Mario Kart* compiten ocho) aumentan el caos entre los rangos más bajos, pero la facilidad con la que puedes desmarcarte implica que sólo serás consciente de dicho caos fijándote en el mapa. Y cuatro karts extra implican cuatro veces más de objetos; así que gracias, Nintendo, por una alarma a través del altavoz del Wiimando y la advertencia en pantalla de que se acercan objetos. Ver exactamente hacia dónde se dirige un objeto aumenta las posibilidades de evitarlos, aunque los aficionados a DS perderán el mapa de la pantalla inferior.

Si los cuatro karts extra no añaden nada al Grand Prix, ¿por qué se han incluido? Por el modo online. Esto es lo que Reggie espera que diferencie a este Kart del de nuestros padres. Y está, en gran medida, en lo cierto. Como experiencia online en Wii, deja en evidencia a sus rivales. Tal vez *Smash Bros* ofrezca una montaña de modos online, pero son algo sencillos. Pulsa un botón y juegas

3 Lo más interesante es que el tamaño de tu Mii decidirá la clase a la que pertenece.

ÁRMATE BIEN

Una auténtica lista de la compra para la destrucción, con nuevos amigos que se unen a la fiesta.

CHAMPIÑÓN



Viejo amigo de confianza. Actívalo y acelera; esencial para alcanzar algunos atajos.

CHAMPIÑÓN X3



Ni uno, ni dos, sino tres oportunidades de hacer morder el polvo a tus rivales.

MEGA CHAMPIÑÓN



Directamente de *NSMB*. Te convierte en un gigante y podrás aplastar a tus rivales.

CHAMPIÑÓN DORADO



Acelerones ilimitados durante un tiempo; para una victoria garantizada.

CAPARAZÓN ROJO



Una leyenda. Este caparazón teledirigido ha destrozado más sueños que Freddy Krueger.

CAPARAZÓN ROJO X3



Eso son tres personas que van a llorar mucho esta noche con su almohada.

CAPARAZÓN VERDE



Viaja en línea recta; ideal para deshacerte de un caparazón rojo que te persigue.

CAPARAZÓN VERDE X3



También rebotan. Lanza tres y provoca el caos en ángulos insospechados.

CAPARAZÓN AZUL



El caparazón azul vuela hacia el líder. El arma de los tramposos. ¡Buuu!

BLOOPER



Desde su DS, lega el Blooper que oscurece la pantalla llenándola de tinta.

CAJA FALSA DE OBJETO



Parece una caja de objeto, pero en su interior es una bomba. Suéltala cerca de las reales.

CAJA DE OBJETO



¿Quieres uno de los otros 19 objetos? Entonces, querrás hacerte con esta caja.

RAYO



Reducirás el tamaño de todos los demás karts. Luego aplástalos. Ja...

NUBE DE TORMENTA



Te permite acelerar, pero acabará reduciendo tu tamaño si no la pasas a alguien.

PLÁTANO



La lógica en todo su esplendor: y perderás el control de tu kart.

PLÁTANO X3



Imagínate el plátano. Ahora, imagínate otros dos. Sí. Ya sabes por dónde vamos.

BULLET BILL



También llega de la versión DS. Te convierte en una bala y te permite avanzar rápido.

BOB-OMBA



La explosión sólo afectará a todos los karts que toca. Aviso: eso incluye a tu kart.

ESTRELLA



Do-do-dododo-do-do-do. Te da velocidad, eres invencible y acabas con todo el que toques.

POW BLOCK BLOQUE POW



Un arma extraña que se activa con los saltos. Un salto a tiempo puede evitar su ataque.



Finito ¿Te ha aplastado un pistón? Tu kart seguirá en la brecha, con unos centímetros de altura, mientras las ruedas se mueven de forma cómica.

Peach hace su mejor interpretación de Uma Thurman. Kill Bullet Bill

Es difícil maniobrar en el aire, así que asegúrate de que estás bien alineado con el punto de aterrizaje antes de saltar. Mushroom Gorge es particularmente peligrosa.

Las pistas de SNES son completamente en 3D, pero se puede ver un poco del Modo 7. Parecen sencillas, pero las texturas nítidas los convierten en las mejores.



MI QUERIDA SALA

Olvídate de ese punto de reunión de *Mario Strikers*; la sala de espera es tan agradable que viviríamos aquí.



Al igual que en la vida real, para conducir necesitas un carné[4].



Esto se va llenando de rivales. Si tardan mucho en unirse, empezará igual.



Este es un gran modo de mostrar las tablas de clasificación. Una línea de tiempo en la parte inferior nos mostrará los mejores tiempos, con tu Mii colocado en la línea.



Esta es la sala de espera antes de la carrera. Puedes elegir hasta 100 frases predeterminadas: "Voy a correr con un kart", "¡Preparaos para morder el polvo!"...



Elige un Mii del mundo de los mejores tiempos y podrás descargar su fantasma.



Y aquí es donde vemos lo mal que hemos quedado después de una carrera.

online. *Mario Kart* es, en cambio, una experiencia online diseñada para crear una comunidad.

Magia online

Desde el muy agradable sistema de salas de espera hasta el canal especial *Mario Kart* que se instala en el menú de Wii, todo en este modo online está muy pensado. Es el primer juego online para Wii en el que te da la sensación de estar desarrollando un perfil de competición online.

Lograr los mejores tiempos siempre ha sido su espíritu y gracias a los fantasmas para descargar de otros jugadores a través del canal *Mario Kart* la competición alcanza un nivel global. Reta a tus amigos a que venzan a tu fantasma o descárgate el fantasma del mejor tiempo del mundo y compara tu destreza con la suya. Es en el online donde las carreras de 12 karts cobran sentido al fin. No tiene ni punto de comparación humillar 11 karts de la IA con enfrentarse a 11 mentes humanas. Ya no te pierdes el caos de las últimas posiciones. Por no hablar de las versiones de otros modos para 12 jugadores. Batalla de Globos es ahora un trabajo en equipo: cuatro grupos

MARIO KART ES UNA EXPERIENCIA ONLINE DISEÑADA PARA CREAR COMUNIDAD



Tendrás que desbloquear la posibilidad de jugar con los Miis. Hasta entonces, el juego incorpora Miis en las pistas, así que cuenta con ver a Borat y a Hitler como espectadores.



Mario hace una maniobra dramática para evitar chocar contra un pie de foto



La oportunidad perfecta para hacer un caballito: nunca los hagas en las curvas.



El estadio Waluigi está plagado de trucos.



4 Lo cierto es que aquí a nuestro analista le entraron sudores fríos. Tiene una capacidad abismal para los videojuegos, pero deberíais verle conducir. Se presentó al examen de conducir seis veces.



Golpe directo Pocas cosas son tan satisfactorias como los objetos de golpe directo. Los caparazones rojos un placer, pero las risas llegan con el verde. Necesitas ser un hacha con la trigonometría para apuntar con él.

No nos enseñes el culo, Mario. Estás por encima de eso

¿Ves lo apiñados que están los rivales en el mapa? Es un caos parecido al de los Autos Locos, justo detrás de Toad.



¿BATALLA DE GLOBOS PARA CUATRO JUGADORES? DA ASCO. OCHO SON CONDUCTORES DE LA IA

TRUCO Y TRATO

Saltar por los escenarios será parte esencial de la estrategia de todo conductor. Pero explotar hasta la última gota de velocidad no será tan sencillo como parece...



Las rampas suelen estar situadas fuera de la pista principal; ¿arriesgarás tu seguridad por velocidad?

Las pistas, sobre todo las nuevas, pueden estar plagadas de baches, como este campo de nieve.

¿Cuál es el mejor modo de atravesar un campo lleno de opciones para acelerar? Ése es el dilema.

Querrás ajustar tus saltos para caer justo antes del siguiente bache disponible.

Puedes saltar como una rana por toda la pista, realizando trucos muy simpáticos por el camino.

Es posible pasar de ser el último al primero usando sólo los trucos, así que intenta dominarlos.



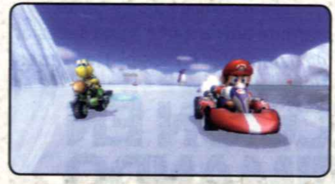
Las escaleras mecánicas son tanto una bendición como una molestia. Si viajas en la misma dirección que la corriente, obtendrás un aumento de velocidad, pero intenta subir por una escalera que baja e, igual que en la vida real, te pegarás un buen golpe.



Adelantar es fácil por el regreso de la mecánica de *MK DS* del rebufo. Sigue a otro kart[5] y tendrás un poder épico. Ahora deshazte de ellos para alzarte con la victoria.



Sólo Dios sabe lo que le ha pasado a Baby Peach. Fíjate en ella, allí detrás.



Antiguamente, Mario le hubiese pisado la cabeza a Koopa. Ahora es más deportivo.



¿Ves esos nombres encima? Ahí pondrá NGamer cuando te demos una paliza online.

de tres componentes que luchan por hacer explotar tantos como sean posibles. También se puede jugar el Grand Prix en equipo, trabajando por superar a los rivales.

Una locura. Ridículo. Pero todo por el bien de la diversión. Es Nintendo al 100%. Sólo que no lo es. Porque la Nintendo que conocemos y adoramos nunca sacrificaría un aspecto de un juego en detrimento de otro. Nintendo siempre lucha por alcanzar la perfección. Pero no aquí. La presión por ofrecer una experiencia online ha provocado que Nintendo pasase por alto el modo multijugador local: el que ha mantenido a *Mario Kart* durante todos estos años.

¿Batalla de globos para cuatro jugadores? Da asco. Al estar diseñado para 12 jugadores, los ocho personajes restantes son conductores de la IA; algo que acaba con la jugabilidad basada en la habilidad que este modo ofreció siempre. Lo mismo se podría decir del juego de recoger monedas, un nuevo modo batalla que no necesita explicación.

¿Carreras a pantalla partida?



No te preocupes por ese 11. Un par de curvas con buenos derrapes y te reirás.

Están bien, pero sufren visualmente; nunca disminuye la tasa de frames, pero se le nota que sufre en comparación al jugar solo. Nos preguntamos por qué Nintendo no ofrece la opción de eliminar los karts de la IA; pero todos los modos, mapas y pistas del juego están tan adaptados a ese número mágico de 12 que el juego no funciona correctamente.

Casi asombroso

No importa lo nutrido que esté el modo online, potenciarlo a costa de uno de los clásicos más queridos de Nintendo (el viejo *Mario Kart* para cuatro jugadores) es un craso error. Tal vez con el tiempo acabemos aceptando sus fallos, pero hemos jugado tanto a *Mario Kart*, desde SNES a GC, que sabemos reconocer bien cuando falla algo.
No es suficiente negando los elogios que se merece por los cambios en la fórmula y por utilizar de forma tan acertada la Wi-Fi de la Wii, porque Nintendo rara vez nos decepciona así. De todos los movimientos que han desconcertado a los aficionados más antiguos (el cambio hacia los jugadores casuales), esta es la primera decisión que no nos ha gustado nada. Una auténtica pena que llegue en un envoltorio que, de otro modo, hubiese sido encantador.

MATTHEW

5 ¡Te absorbo! ¡Te absorbo, Baby Peach! Si tú tienes cierta velocidad y yo tengo cierta velocidad, y yo empiezo a perseguirte, me bebo tu velocidad. ¡Me bebo tu velocidad! ¡Me la bebo!



EN DETALLE

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUCIÓN	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO EAD
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	11 DE ABRIL

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Un día en las carreras con tus personajes favoritos de Nintendo. Con lanzamientos de conchas. ¡Y online!

GRÁFICOS 7



La tasa de frames no falla nunca en el modo para un jugador, pero baja de forma notable en la pantalla partida.




SONIDO 7

Una mezcla alegre, con detalles nostálgicos. También con sonidos en el Wiimando.

JUGABILIDAD 8

Han cambiado un montón de cosas sin estropear la fórmula básica. Muy divertido y sólido.

INNOVACIÓN 9

Tanto la presentación online como los fantasmas son, sencillamente, geniales.

NG EN RESUMEN

Un *Mario Kart* muy sólido con excelentes posibilidades online. Tiene mucho para compensar la decepción del multijugador local, pero se queda corto en magnificencia.





Movimiento especial Ahí está Eggman, a punto de lanzarnos unas cuantas bolas puntiagudas. Intenta que no te den.



Sonic celebra la victoria a bordo de un portaaviones de *After Burner*.



Aquí, electrocutando los zombies con rayos mágicos del enano de *Golden Axe*.

SEGA SUPERSTARS TENNIS

Si Mario puede, Sonic también, aunque a su manera

Se hizo un hueco en *Smash Bros*, se enfrentó a los personajes de Nintendo en el juego de las Olimpiadas, y prepara su regreso a DS con un RPG de acción al más puro estilo *Mario & Luigi*. ¿Es algo personal?

Y ahora, Sonic juega al tenis, un deporte con el que ya se atrevió Mario, con cierto éxito, en GameCube, GBA y, especialmente, N64. Ataques especiales, mini-juegos, muchas referencias retro y un plantel formado por personajes clásicos de los juegos de antaño de Sega, todo ello en una máquina que el gran público ha asociado con el tenis. ¿Qué podría fallar?

Lo mejor del juego es el modo Superstars, una selección de minijuegos, retos y torneos basados en los antiguos éxitos de Sega, tales como *Space Channel 5, Golden Axe, Virtua Cop, Monkey Ball, Out Run, After Burner* y *Alex Kidd*. En cada zona, jugarás en pistas diseñadas para parecerse a los entornos de los juegos, o bien desbloquearás un nuevo personaje en un enfrentamiento contra él.

Los minijuegos incluyen cosas tales como eliminar zombies a pelotazos (*House of the Dead*), hacer grafitis en la otra pista con bolas pintadas (*Jet Set Radio*) o recoger anillos mientras unos robots te disparan cosas (*Sonic the Hedgehog*). Hay infinidad de variaciones, y superar algunos de estos juegos tendrá como recompensa una nueva pista de audio, de tenis o personaje secreto.

También está el modo Torneo, que elimina los minijuegos y te permite enfrentarte a una sucesión de personajes en sus pistas, sea en partidos individuales o de dobles. Después de cada partido, recibes una puntuación[1], y al final podrás disputar un partido extra, muy difícil, si lo haces lo bastante bien.

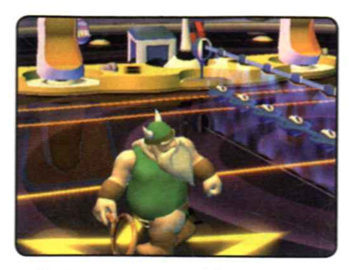
Está creado a partir de las bases de *Virtua Tennis 3*, el excelente

NO IMPORTA LA DIRECCIÓN EN LA QUE MUEVAS EL WIIMANDO, EL RESULTADO ES EL MISMO.

Sonic; no va a ser personaje invitado en el próximo *Mario Tennis*



1 Sacamos siempre puntuaciones de AA o AAA, pero tratándose de Sega, seguramente haya todo un nivel superior de puntuaciones para los auténticos maestros del tenis.



Si quieres enanos, tendrás enanos. Podrás tener hasta cuatro iguales.



¡Qué feo es! La mayoría de las veces también tendrá un aspecto miserable.



Las pistas serán fácilmente reconocibles para los aficionados a los juegos de Sega.

juego arcade de Sega, y ofrece por tanto una física bastante similar, pero con un sistema de control completamente diferente. Tres sistemas de control completamente diferentes, de hecho.

El modo básico es el de *Wii Sports*, en el que los jugadores corren hacia la bola de forma automática y sólo hay que mover el Wiimando para golpear; suave o con fuerza, según la precisión. Si se pulsa A o B, se convertirá en un globo o en una dejada, y si pulsas ambos botones al mismo tiempo activarás el poder especial de tu personaje. Lo bastante sencillo como para que cualquiera juegue.

Para expertos

Los jugadores con más experiencia podrán darle una oportunidad al sistema de control con el nunchaco, que es idéntico al anterior salvo por el hecho de que con el stick mueves al personaje y diriges los tiros. Por último, los masoquistas o la gente que no tenga nunchaco tendrán la opción de girar el Wiimando y ponerlo horizontal; así, se usa la pequeña cruceta para moverse. Los botones 1 y 2 funcionan juntos y te ofrecen los mismos tipos de tiro que tenías con los otros dos métodos, así como un modo más seguro de garantizar un tiro fuerte o suave. Se echa en falta la ausencia de un sistema de control tradicional. Después de un rato, optamos simplemente por mover levemente el Wiimando, un movimiento mucho más relajado que el intentar hacer entender al juego la diferencia entre un directo, un revés o darse un golpe contra el borde de la mesa. Eres libre de hacer como que estás jugando de verdad al tenis, pero el juego convierte todos los gestos que haces en lo que debería haber sido, pulsar un botón. Como jugadores expertos, nos parece algo molesto.

No se trata de que seamos malos, porque hemos realizado partidos perfectos y le dimos una paliza a la IA en los torneos. Más



Mueve el Wiimando para lanzar la pelota al aire, y vuelve a moverlo para servir. Fácil.



Nos vemos obligados a utilizar este sistema de control en muchos minijuegos.



Sí, este ángulo de cámara añade dramatismo, pero es muy difícil jugar con él.

PODER ESTELAR

Carga tu movimiento especial logrando puntos, y luego libera tu poder para ganar con comodidad.



¡CARGA!

Cuando activas tu especial Superstar, hay una escena de vídeo. Por suerte, son más cortas que las de *Mario Tennis* para GameCube, y le ofrece al rival el tiempo necesario para tirar su Wiimando y rendirse antes de ser humillado.



¡TRUCO!

Cuando Sonic está convertido en superguerrero, la pelota se volverá loca y girará en el aire. Si eres el que recibe, mueve el Wiimando y reza por darle; si eres Super Sonic, ríete a carcajadas. ¡Otro punto a la saca!



¡OTRO TRUCO!

Nights tiene un poder similar, salvo porque el destino final de la pelota es algo más fácil de determinar. Parece bonito, ¿verdad? Los rastros amarillos de la pelota están muy bien; el especial de Ulala traza un 5 en el aire, pero no se desvía demasiado del camino normal.



¡ELECTROCÚTALO!

Gilius Thunderhead (de *Golden Axe*) crea rayos que atacan en la zona del rival. Son bastante fáciles de evitar, y la lentitud de Gilius, junto con su alcance limitado, lo convirtieron en un personaje que intentamos evitar siempre. La IA siempre lo elige.



¡ENFÁDATE!

Eggman es el personaje más molesto. No sólo es anormalmente rápido para su envergadura, sino que además te lanza mortales pelotas con pinchos. Sin embargo, ninguno de los especiales es tan injusto como los de *Mario Tennis*. Reconocimiento a Sega por jugar limpio.

NUEVAS PELOTAS

Tenis, pero no tal y como lo conoces. También están disponibles en multijugador.



ZOMBIES

Lanza la pelota hacia las oleadas de zombies. Juega contra un amigo y pelearéis por las monedas de bonificación, que suponen la mayor parte de los puntos. Aparece en el modo Superstar para un jugador.



AYUDA A LOS MONOS

Haz pasar por los anillos las grandes bolas, con un número limitado de servicios. Algo frustrante, dado que la flecha de dirección del servicio vuelve con demasiada rapidez a su posición inicial.



CORRE, CORRE

Superstars Tennis tiene muchos juegos en los que lo importante es escapar de las cosas, algo el doble de difícil con la cruceta. En *Virtua Tennis* mejoraban tus estadísticas, pero aquí esto no pasa.



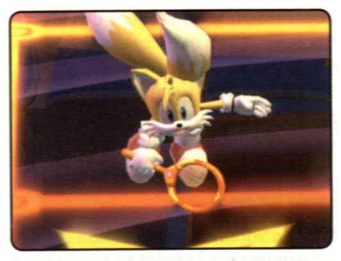
La pista de NiGHTS ofrece un atractivo efecto del agua, que se mueve al pisarla.



No es Ulala; es Pudding, un nombre poco apropiado para una chica tan delgada.



Los alienígenas morolian siguen el partido desde cerca. Aunque no lo viven mucho.



Tails, el zorro mutante, no consigue ser el personaje favorito de nadie...





NiGHTS toca la flauta invisible y conjura un movimiento especial.



Las pistas tienen las típicas versiones de arcilla, dura y hierba, aún cuando tienen un aspecto poco habitual.



Es un juego muy sencillo en lo visual, así que se mueve con mucha suavidad a 60 frames por segundo.

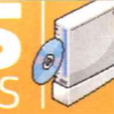


Un mono con una caja por cabeza. El famoso Amigo le da algo de marcha al asunto...



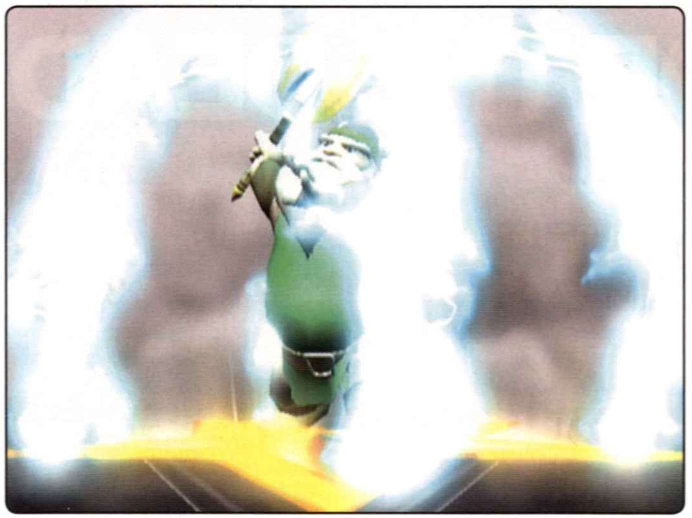
Antes del partido, puedes cambiar la pista de audio.

Venga ya, si ni siquiera coge la raqueta bien





Lánzate Tu personaje hará algo así si estás demasiado lejos de la bola como para realizar un tiro normal.



Esta captura de pantalla estuvo demasiado expuesta en el departamento fotográfico...

bien, nuestra queja es que sabemos que hay un juego de tenis muy sólido en algún lugar de *Sega Superstars Tennis* pero no se nos han ofrecido las herramientas para sacar lo mejor de él.

Algunos de los minijuegos te obligan a cambiar al sistema de control de la cruceta, incluso en los que sólo tienes que correr y recoger cosas, algo que hubiese sido mucho más cómodo con el stick analógico. Es algo desesperante, sobre todo cuando no consigues superar un minijuego al no poder utilizar tu sistema de control habitual. Si prefieres de por sí la cruceta, no tendrás ningún problema.

Los poderes especiales Superstar son bastante sorprendentes, y por lo general añaden efectos complejos a la pelota para que se mueva sin control y confunda a los demás jugadores. Hay un par de personajes que disparan armas al golpear la pelota, y todos los poderes Superstar duran lo suficiente como para repetir el truco en caso de que tu oponente haya sido capaz de conseguir devolverte la pelota.

Ventaja

Pero (y no es una crítica específica para este juego, ya que hay muchos que también lo hacen), ¿no son un tanto injustos estos poderes Superstar? Los cargas ganando puntos, así que cuanto más abuses de tu oponente, más de estos tiros tendrás. Si eres el que está recibiendo la paliza, no tendrás la oportunidad de revertir la situación. El sistema contrario al de *Mario Kart*.

Lección de historia

Sin duda, *Sega Superstars Tennis* tiene muy buen aspecto, con personajes detallados y animaciones muy suaves. Si conoces la historia de Sega, te encantarán estos pequeños toques nostálgicos en los escenarios, y la enorme banda sonora ayuda a mantener vivo ese cariño hacia los juegos retro de Sega; cariño que, claramente, tienen los desarrolladores[2]. Es un juego más profundo que el tenis de *Wii Sports*, aunque no mucho más, y tras haber abusado de tus familiares en la pista, haciendo uso de los espectaculares especiales Superstar, descubrirás que no tiene el mismo atractivo para el gran público que el título gratuito de Nintendo. Por tanto, está orientado hacia los jugadores expertos, aunque aún así se antoja demasiado sencillo. Una pena que no se decante ni hacia un lado ni hacia el otro, porque *Superstars Tennis* es la mayor celebración de Sega que hayamos visto nunca.





2 Hay como unas 80 melodías disponibles, además de un puñado de minijuegos basados en títulos de los que tenemos buenos recuerdos, de la época de Dreamcast. No llega a ser *Smash Bros*, pero Nintendo ya metió a Sonic en su saga, así que no hay posibilidades de que tenga su propio juego de lucha, ¿no?



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	SEGA
ESTUDIO	SUMO DIGITAL
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS











VISTAZO GENERAL

Sonic y sus amigos se atreven con el tenis, con golpes especiales, minijuegos y guiños a la historia de Sega.

GRÁFICOS 8



Algunas pistas excelentes, buenas animaciones de personajes y una tasa de fps suave.





SONIDO 8

Una exquisita selección de grandes pistas de audio sacadas de los juegos.

JUGABILIDAD 6

Básicamente, es un juego de un botón con extras. Le falta la profundidad de *Virtua Tennis*.

INNOVACIÓN 5

No tiene online, hace un uso algo pobre del mando, y tiene un par de minijuegos complicados.

NG EN RESUMEN

Los apartados sonoro y visual son superiores a su jugabilidad. Tiene potencial para que veamos, en el futuro, una secuela mucho mejor, si es que esta entrega no te satisface.







Los rescates de *HOTD3* resultan más fáciles. Además, no penalizan tus errores.


Debes salvarla... No para que no muera, sino para obtener una vida extra.

THE HOUSE OF THE DEAD
2 & 3 RETURN

"Ai don guana daaiii" Mil y una frases para poner fin a tu existencia

No es normal ver este tipo de gangas, pero cualquier asiduo a la saga *HOTD* sabrá a estas alturas que *Return* contiene dos juegos al precio de uno. Querido lector, en estos momentos debes estar pensando "Demonios, claro que son dos, ¡Lo pone en la caja!" Pero antes de pedir tu ración diaria de P45, déjanos contarte unas cosas. Hay un mundo entre uno y otro. *HOTD 2* pone a prueba tu agilidad, paciencia y precisión. No obstante, *HOTD 3* supone un festival de sangre y tripas a la altura de todos los públicos... mayores de 18 años, claro.

Básicamente esa es la gran diferencia entre uno y otro, precisamente la mayor virtud del DVD, la elección de cada uno de los juegos[1] no alterará sencillamente el lugar ni los hechos, sino que cambiará absolutamente todo el juego. Sega, al contrario que otras empresas, trabajó en ambos juegos de una manera totalmente distinta, la elección de ambos juegos en un mismo disco radica de una mera casualidad. Elementos como el color de la sangre y la dificultad del juego se configuran en un menú mismo, pero tendremos que desbloquear ciertos méritos y objetivos para obtener y desbloquear todas las opciones posibles.

Y así es como quedó Toni, nuestro ex-colaborador



Todo juego de Zombies que se precie necesita un asesino con cuchillas.

Zombie Squad

Aunque parezca extraño, tu primera parada no debe ser otra que *House of the Dead 3*, de los dos, el más similar a *Ghost Squad*. Las rutas se escogen mediante sencillos menús antes de las misiones y tu escopeta[2] es lo suficientemente poderosa como para acabar con varios enemigos de uno o dos cartuchos. Con un amplio radio a la hora de disparar, es fácil limpiar las habitaciones con el suficiente cuidado para no dejar ni un pedazo de zombie por las esquinas. Subiendo sustancialmente la puntuación a lo largo de la partida, desbloquearemos vidas extra y por supuesto, finales alternativos.Si lo que buscas es un rato de relax,

EL RIVAL DE RESIDENT

Umbrella Chronicles y *Return*: ¿Qué puntos en común tienen?



SERPIENTES GIGANTES

Ambos juegos tienen zombies, pero *HOTD2* nos brinda la oportunidad de acabar con la fauna "serpéntinca" veneciana. Yawn de *Umbrella Chronicles* quizás sea más interesante, pero son muy parecidos.



PLANTAS ASESINAS!

¡Aja! Aquí es un tanto distinto... Tomando como referencia a *HOTD3*, la planta gigante te daña cuando brota, ¿Qué me dices a eso? ¿Puede hacer eso la Planta 42, eh? ¿Sí? ¡Malidición!



COSAS QUE ASUSTAN!

Vale, las plantas y las serpientes molan, pero el Magician es un bicho que si en cualquier momento se quitase una hipotética máscara y tras ella apareciese la cara de Tyrant, ni nos inmutaría.



¡Sólo queríamos saber donde estaba el Pub!

El Zapper vibra cuando estás viajando en un Ascensor. Tecnología punta.

Capcom tuvo que rescatar a Guile de *HOTD3* para meterlo en *Street Fighter 4*

Hay un potente valor de rejugabilidad añadida, es decir, que una vez pasado no lo jubiles, aún te queda mucho por ver. Especialmente en el modo arcade original, cada uno de los *power-ups* conseguidos y coleccionados pueden ser utilizados en las siguientes partidas. Incluído el minijuego Timetravelling que puede ser desbloqueado en la aventura original y que nos permitirá conseguir muchos más extras para el modo original, nuevas armas, elementos o rehenes con cabezas, pies y manos enormes[3]. Quizás, las opciones no se puedan comparar a las de *Ghost Squad*, pero todo añadido es bienvenido siempre. En cuanto al tema gráfico... Que queréis que os digamos, no es precisamente el juego más trabajado en Wii, pero tiene esos aires de finales del siglo XX que tanto nos gustan. 30 minutos jugando y te olvidarás del desfasado aspecto gráfico.

En definitiva, ya nos podemos ir olvidando de tirar el dinero en la recreativa y disfrutar en casa de esos maravillosos créditos infinitos en un gran clásico retocado e igualmente atractivo que en los días de su salida al mercado. ¿Todos de acuerdo?



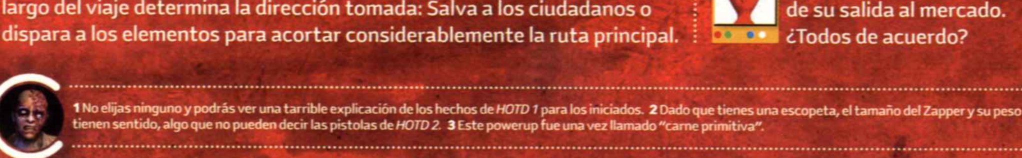
"HOUSE OF THE DEAD 2 ES LA ELECCIÓN MASOQUISTA. TIENES QUE AJUSTAR TUS TÁCTICAS"

te espera un genial Time Trial donde el único enemigo a batir es el reloj. En comparación, *HOTD2* es una elección masoquista. Atrás queda la portentosa escopeta, nuestra pequeña pistola es el único elemento que debe garantizar la supervivencia a lo largo de la aventura.



Seguir con vida

No todos los enemigos mueren mediante el uso indiscriminado del gatillo, deberás tomar ciertas elecciones con rapidez. Cada acción realizada a lo largo del viaje determina la dirección tomada: Salva a los ciudadanos o dispara a los elementos para acortar considerablemente la ruta principal.



1 No elijas ninguno y podrás ver una tarrible explicación de los hechos de *HOTD 1* para los iniciados. 2 Dado que tienes una escopeta, el tamaño del Zapper y su peso tienen sentido, algo que no pueden decir las pistolas de *HOTD 2*. 3 Este powerup fue una vez llamado "carne primitiva".



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	SEGA
ESTUDIO	SEGA
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Dos juegos clásicos de zombies (uno del 98 y otro del 2002) lanzados para sacar provecho al Zapper.

GRÁFICOS 5



Un mundo entre uno y otro: El 3 no está nada mal, el 2 tiene más picos y yaggis que *Tetris*.




SONIDO 8

Música arcade y voces de risa, sobre todo en *HOTD2*. Terrible, no obstante, brillante a su manera.

JUGABILIDAD 7

Dos juegos diferentes. ¿Probar tu habilidad o reventar cortezas de zombie a escopetazos?

INNOVACIÓN 6

El nuevo modo Extreme de *HOTD3* convierte el juego en una autentica Melé, pero poco más.

NG EN RESUMEN

Un paseo por los arcades de acción. Una pena la falta del primer y cuarto capítulo, pero se mantiene fresco y se consolida como una fantástica opción para el Zapper.



MISTERY DUNGEON SHIREN THE WANDERER

Mazmorras de la vieja escuela



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SEGA
ESTUDIO	CHUNSOFT
PRECIO	35,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE



Shiren suele tener problemas con las mujeres. Menos mal que con una Hierba Dragón todo se soluciona...

Los que se quejan de que no salen RPGs con regustillo clásico en DS ya no tienen que buscar más. *Shiren the Wanderer* fue un gran juego que pasó desapercibido en la época de SNES y que ahora llega ampliado y mejorado a nuestra portátil, haciendo un uso escaso pero suficiente de la zona táctil y recuperando la jugabilidad que le ha convertido en uno de los buques insignia del género.
Controlamos a un vagabundo[1] que, junto a su mascota, deberá resolver mazmorras generadas aleatoriamente con la intención de avanzar en su viaje. Todo esto se hace en una mezcla de combates por turnos y en tiempo real, algo que suena complicado en la teoría pero sencillo en la práctica. Lo mejor para explicarlo: ¿recordáis esos extraños Pokémon Mazmorra Misteriosa? Lo mismo.
Shiren puede además equiparse diferentes objetos para ser así más poderoso, algo que le será necesario a lo largo de la aventura para superar las dificultades propuestas. Pero más allá de esta dificultad, encontramos un juego bastante bien pensado y técnicamente correcto, retro, pero aceptable. Un título cuyo valor histórico es innegable, pero que a día de hoy, sin ser malo, quizá se antoja algo limitado.





Usar objetos es la clave para seguir adelante: armas, hierbas curativas, pergaminos... de todo un poco.

VEREDICTO

GRÁFICOS	5
SONIDO	6
JUGABILIDAD	7
INNOVACIÓN	6

NG EN RESUMEN

Un clásico por el que el tiempo ha pasado algo mal. Si quieres rol clásico, adelante, pero su dificultad es elevada.

68

BRAIN LOGIC

Cómo hacer para ser más listo



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	EIDOS/PROEIN
ESTUDIO	RAZORBACK
PRECIO	29,95€
LANZAMIENTO	LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE

Espera, ¿bongos? ¿Eso tiene algo que ver con el entrenamiento cerebral?

Ah, el antiguo arte de añadir títulos para darle ese toque distinguido y sofisticado. Pero lo de Reiner Knizia es más dudoso.

No tiene ninguna institución científica ni seguidores que le respalden, ya que es, justamente, un diseñador de juegos de mesa. Así que, ¿por qué intenta Eidos lanzar este compendio de puzles basándose en sus credenciales de médico? El nombre está claramente diseñado para traer a la memoria los juegos de entrenamiento mental, pero aún así el juego se encuentra a medio camino entre estos títulos y un simple puzle.

Hombre de mundo

La idea es que acompañemos a un Knizia digital (con un modelado bastante extraño, la verdad) por todo el mundo, a resolver puzles en varias ciudades. En Greenland, nos toparemos con un juego de barcos, en Berlín un juego de inteligencia, en Moscú un simple juego de memoria, etc. Es una pena que cada ciudad se limite sólo a un tipo de puzle, sobre todo tras el buen sabor de boca de *Layton*.

Completar puzles te permite aumentar su dificultad, pero con sólo 16 en total, no es difícil atravesar todo el globo en un par de horas. Nos gusta la intención de ayudar a mejorar nuestra vieja máquina pensante; pero no vemos nada de inteligencia tras la escasa selección de Knizia.





Aquí le tenemos tomando notas...

VEREDICTO

GRÁFICOS	5
SONIDO	4
JUGABILIDAD	5
INNOVACIÓN	5

NG EN RESUMEN

Nunca confíes en un diseñador de juegos de mesa que hace el trabajo de un profesor de matemáticas. Muy simple.

50

1 El protagonista, un muchacho que, irónicamente, no es un tópico con piernas. O al menos, no del todo.

ASSASSIN'S CREED

Un asesino muy poco discreto.





PLATAFORMA	DS
DISTRIBUCIÓN	UBISOFT
ESTUDIO	GAMELOFT
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISP.


El juego cuenta con numerosos diálogos, todos ellos traducidos al español.

En *Assassin's Creed* nos hemos topado con un título divertido. Se ha trabajado mucho en el apartado visual para explotar lo que puede ofrecer la portátil. Es por eso que nos moveremos por elaborados entornos en 3D, que pese a estar limitados, ofrecen un interesante terreno por el que movernos libremente, con buenas texturas y animaciones de todo cuanto aparece en pantalla[1].

Aprendiendo

Es un juego lineal, que se reduce a avanzar, pese a contar con varios niveles en los escenarios. Lo más importante serán los saltos bien dados y esquivar las amenazas con las que podamos toparnos[2], y acabar con nuestros enemigos. El combate pretende ser profundo con variedad de técnicas, pero no pasa de ser un machacabotones bastante impreciso; en más de una ocasión nos toparemos intentando llegar a asestar un golpe a un enemigo que se escapa sin moverse.

Pese a este enfoque hacia la acción, hay cosas que se mantienen de la versión "mayor", como los asesinatos silenciosos, los robos y los interrogatorios, en forma de minijuegos. El problema es que, aún siendo divertido, no resulta memorable, y la experiencia se acaba con una prontitud sorprendente: es posible llegar al final en más o menos unas seis horas.



VEREDICTO

GRÁFICOS	7
SONIDO	7
JUGABILIDAD	6
INNOVACIÓN	6

EN RESUMEN

El desarrollo ha sido meteórico: con un poco más de tiempo se hubiese pulido y perfeccionado este atractivo título de acción.



SPACE INVADERS EXTREME

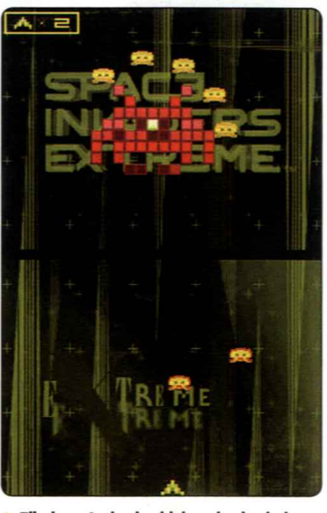
Sigue siendo el mejor guión para un juego.



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUCIÓN	TAITO
ESTUDIO	TAOTP
PRECIO	3.990 YEN (28€)
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE (JAP)



Todos los niveles ponen a prueba tus habilidades de disparar y esquivar.



Elimina a todos los bichos de alrededor para poder enfrentarte al jefe final.

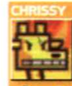
Sólo es *Space Invaders*. Muévete de izquierda a derecha, dispara recto. Conoces *Space Invaders*. Pero no así.

Nueva generación

Los jugadores ocasionales pueden pensarlo así. Aunque parece ser más profundo, y tiene capas y capas de mecánicas diferentes para definir puntuaciones, lo cual es suficiente para volver locos a los jugadores expertos.

Al igual que en *Ikaruga*, encadenar tus disparos (según tipos o colores de alienígenas) te permitirá conseguir puntuaciones elevadas. También conseguirás mejores armas durante un tiempo limitado. La precisión y la velocidad necesarias supondrán todo un baile rítmico y acompasado a la hora de pulsar botones. Cuando más preciso y rápido seas, más cerca estarás del siguiente nivel; el *Extreme*, donde tienen la oportunidad de conseguir puntuaciones más elevadas y hacerte con armas más destructivas. No hay ciudades tras las que esconderse, ni nada que hacer salvo disparar rápido, y bien. La música te incita, incansablemente, a seguir jugando. Aumenta cuando existe la presión de tu aniquilación, pero en ocasiones incluso la utilizarás como guía. Los aficionados a lo retro se sumergirán en la competición online por alcanzar las puntuaciones más elevadas, mientras que los ocasionales se obsesionarán con la jugabilidad, alimentando esa ansiedad recién descubierta de conseguir todos los secretos.

Puede que digan que es "sólo" *Space Invaders*. No hay ningún "sólo" que valga con él. Ha sido el único juego de la historia capaz de provocar una falta de monedas, el único que Miyamoto considera revolucionario. Es sólo *Space Invaders*, pero ahora, es todavía mejor.



VEREDICTO

GRÁFICOS	7
SONIDO	9
JUGABILIDAD	9
INNOVACIÓN	8

EN RESUMEN

Pasen y vean, el genocidio alienígena de la nueva generación; brillante, satisfactorio, y con un Wi-Fi por todo lo alto.

85

1 No, las ciudades no están tan pobladas, ni hay tanta interacción con el entorno. Se trata de un juego de acción, con alguna fase de infiltración en los compases finales, y la vida en las ciudades será meramente testimonial. 2 Algún día entenderemos qué hacen grandes rocas atadas con una cuerda y balanceándose por encima de un balcón que da a la plaza de la ciudad. ¿Será algún tipo de reloj de sol?



La mejor baza de *Obscure* está en el modo cooperativo para dos jugadores; un detalle que los demás juegos deberían tener en cuenta.

OBSCURE II

Las cosas claras

Lo que viene siendo uno de los mayores problemas en Wii últimamente es toda una sorpresa en *Obscure II*. La cámara que nos presenta es una narradora excelente: nos muestra exactamente lo que quiere que veamos y también nos deja maniobrar con ciertos límites, los justos para no estropear la sorpresa. El mérito viene por partida doble si tenemos en cuenta que el juego no es exclusivo para Wii, por lo que no se ha visto arrastrada por sus versiones hermanas.

También sorprende el sistema de apuntar y disparar. Apretando el gatillo, nuestro personaje saca el arma y apunta siempre donde lo estemos haciendo nosotros con el Wiimando. Cuando traducimos esta mecánica a un entorno tridimensional vemos el futuro de los *survival horror* clásicos en Wii, aquellos que no han seguido la doctrina de *Resident Evil 4*. Un sistema dinámico, práctico y sobre todo bastante fiable.
Las animaciones de los personajes serán, por el contrario, lo más anticuado. Los modelos lucen bien, pero su movimiento por el escenario es muy robótico, nada fluido y muchas veces poseen una velocidad excesiva. Nos beneficiará a la hora de enfrentarnos a los enemigos, sacrificando realismo. *Obscure II* sabe lo que es. Como su propio nombre indica en su versión americana[1], el título es una secuela directa de los acontecimientos ocurridos en la primera parte, de los personajes que sobrevivieron y que no parece que les haya ido mejor en la universidad.

La secuela

Hydravision es consciente de que su guión, pese a no ser uno de sus puntos fuertes, entretiene con su estilo de terror adolescente: una mezcla de monstruos, chicos valientes, chicas asustadas (pero en el fondo valientes) y música punk. Realmente es lo que queremos para un juego de estas características. Únicamente habría sido de agradecer un doblaje a la altura de su primera parte. Sin embargo, en vez de eso, lo encontraremos en un "imperfecto" inglés, con actores poco inspirados y una traducción que no estamos seguros si pertenece al mercado suramericano o al español.

Obscure II deja constancia de su progreso, y esta secuela, aunque no puede colocarse a la altura de la sorpresa que supuso el anterior, demuestra que no se duerme en los laureles con una versión para Wii bastante mimada. Podrá decirse de él que es menos de lo que cabría esperar, que en algunos aspectos se ha descuidado o se ha repetido



en exceso la fórmula que le hizo ganarse un hueco, pero no podrá decirse que no tiene las cosas claras.



1 Llamado *Obscure II The Aftermarth*, traducido literalmente: Obscure 2 La Secuela



Llevaremos a dos personajes y podremos intercambiarlos. Hay armas de fuego y de combate cuerpo a cuerpo.



Cada personaje tiene aptitudes especiales. Por ejemplo, Mei puede piratear algunos aparatos, en forma de minijuego.



Los efectos de luz son bastante planos, pero estéticamente bonitos. Dado el juego que es, cumplen bien con su función.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	VIRGIN PLAY
ESTUDIO	HYDRAVISION
PRECIO	49,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Terror adolescente, monstruos viscerales, y una mecánica original. El modo cooperativo lo distingue.

GRÁFICOS 7



Los escenarios y los modelados son bastante decentes. Las animaciones son muy pobres.




SONIDO 7

El trabajo de doblaje está muy por debajo del nivel, pero la banda sonora es de calidad.

JUGABILIDAD 8

Las mecánicas de su versión Wii lo hacen destacar, sobre todo en la cámara y el apuntado.

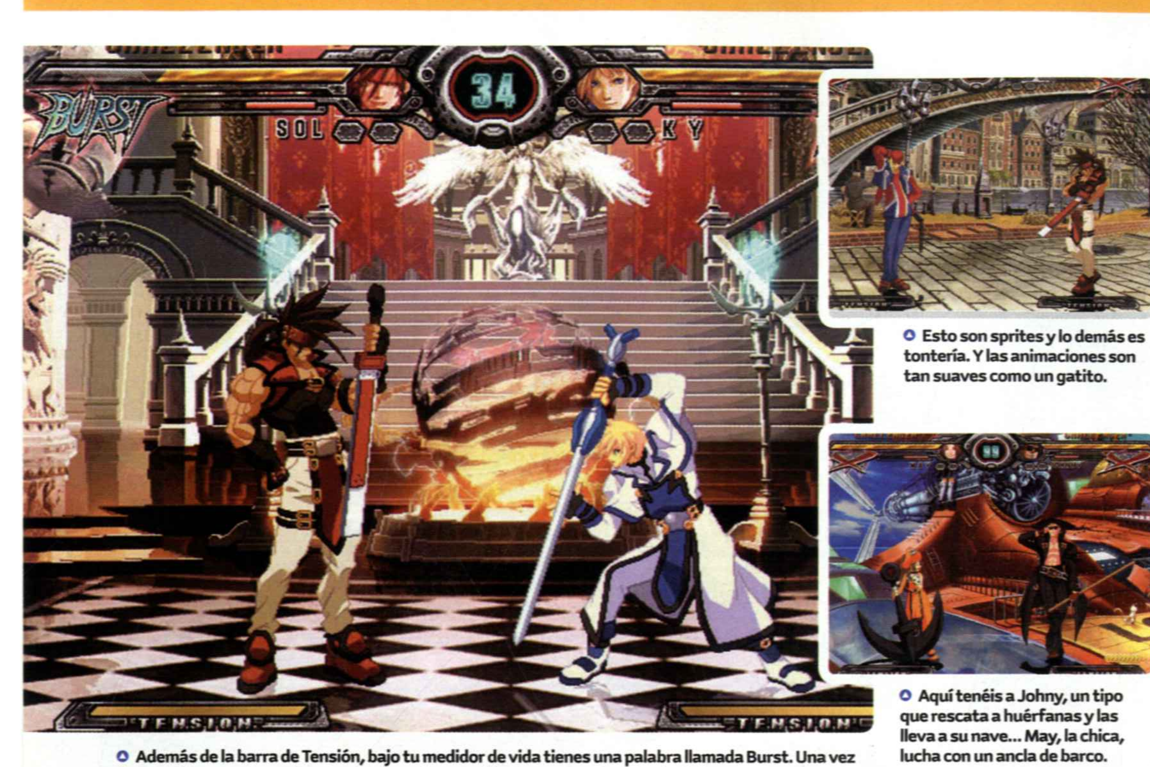
INNOVACIÓN 6

No presenta mucha comparado con el anterior. Sigue su estela paso a paso, hasta en sus errores.

NG EN RESUMEN

Teniendo en cuenta lo poco que hay del género en Wii, es una opción recomendable. Además de enseñar el camino para crear una buena experiencia jugable.





Además de la barra de Tensión, bajo tu medidor de vida tienes una palabra llamada Burst. Una vez llena podremos romper los ataques enemigos o rellenar nuestra Tensión al máximo.

Esto son sprites y lo demás es tontería. Y las animaciones son tan suaves como un gatito.

Aquí tenéis a Johny, un tipo que rescata a huérfanas y las lleva a su nave... May, la chica, lucha con un ancla de barco.

GUILTY GEAR XX ACCENT CORE

Increíble pero cierto, *Guilty Gear* ha llegado a una consola de sobremesa de Nintendo. Sin trucos. Sin falsos elementos. Esta vez estás ante la saga original. Así que siéntete afortunado, vas a saber por que *Guilty Gear* es el referente actual de los juegos de lucha 2D.

El arte de Arc System Works reside en otro territorio distinto al de los clásicos de SNK o Capcom. Un festival de luz y color con diseños desenfadados y altamente contaminados de elementos inspirados en centenares de homenajes *freaks* que recorren terrenos tan distintos como el heavy metal, manga o el cine.

Atrás quedan los golpes medidos y la defensa absoluta de otros juegos, aquí lo que prima es el ataque más desfasado y la medición de la barra de tensión, que permitirá ejecutar un amplio repertorio de golpes. Como la gran mayoría de juegos de lucha, podrás usar super combos demoledores que arrebatarán gran parte de la vitalidad de tu adversario, pero un amplio abanico de posibilidades se abre ante la susodicha barra donde destaca la posibilidad de cancelar ataques de dos maneras distintas, que ronda el 50% de los Roman Cancel o el 25% de los Blue Cancel.

¿Difícil? Por supuesto, y esto no es más que el principio. *Guilty Gear Core* es cruel. Sacará de quicio a los novatos y es de esos juegos en el usuario no puede depender de las breves explicaciones del manual de instrucciones o las que ofrece el software, a todas luces falto de un tutorial competente. Deberás ser constante, autodidacta y lo suficientemente interesado como para adentrarte en un juego exigente y que no perdona los fallos cometidos dentro del combate. Si no tienes claro estos conceptos, la experiencia se volverá frustrante y sobretodo, como señalamos, cruel. Al contrario, si consigues obtener un nivel decente y compañeros de juego dispuestos a hacerte frente, felicidades, estarás ante uno de las mejores experiencias nunca vistas.



Es un constante de cosas explotando, ardiendo y electrocutándose. Procura no acercar cosas combustibles a la TV.

Clásico

Un marcado acento metalero recorrerá cada una de los temas de los 23 personajes. Los protagonistas han sido diferenciados, conteniendo temas musicales muy afines a sus atributos y carácter. Las voces, niponas en su mayoría, han sido seleccionados con un mimo y esmero similar al de los mejores anime. Los FX, muy presentes en todos y cada uno de los ataques especiales del juego, rozan la perfección, y simulan de una manera muy correcta cada uno de los efectos y elementos.

Si hablamos del cuidado aspecto gráfico, cabe recordar que juega con trampas. No deja de ser la cuarta ampliación de *Guilty Gear XX* del 2002, y dado el trabajo que se realizó en su día fue espectacular, nadie ha sido capaz de superar sus sprites. Aún hoy están a un gran nivel. Así, el usuario de Nintendo disfrutará de una nueva frontera, tanto gráfica como jugable.

¡Ah! Y hazte un favor; olvida el Wiimando. Requiere ser jugado con un pad clásico. Jugar con un mínimo de destreza con el mando de Wii es más que una misión imposible.

TONI



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	PROEIN
ESTUDIO	ARC SYSTEM WORKS
PRECIO	59,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

La llegada de uno de los más grandes del género a Wii tras muchas entregas y años a la espalda. Ya era hora.

GRÁFICOS 8

Lista de adjetivos adecuados: Limpio, trabajado y excelente. Si brillan desde 2002, por algo será.




SONIDO 9

Grandes dobladores japoneses reputados acompañado de una de las BSO rockeras más potentes.

JUGABILIDAD 8

"Clásica jugabilidad en 2D" sería el insulto más grave que podría recibir. Revolucionario y único.

INNOVACIÓN 8

Una nueva forma de lucha en Nintendo. Los ingredientes para olvidar todo lo que has visto hasta ahora.

NG EN RESUMEN

Trabaja duro y familiarízate con esfuerzo y tesón. Si no lo consigues, te aburrirás. Pero si te haces con el control, bienvenido a uno de los juegos más espectaculares del género.

82



Aumentar tu combo es fundamental para la tu puntuación. El modo difícil y extremo te harán sentir como dios o como un pato mareado.

DANCING STAGE HOTTEST PARTY

Emm... ¿la fiesta más caliente?

Es posible que después de tantos y tantos juegos de la famosa franquicia de baile *Dancing Stage* (más conocida por su nombre americano, *Dance Dance Revolution*) veamos en Hottest Party una entrega más, como si de un pack de canciones extra se tratase. Pero lo cierto es que el juego sigue divirtiendo tanto o más que el primer día. Y si es la primera vez que te acercas a uno de estos simuladores de baile, la sorpresa será mucho mayor.

El nuevo mercado que ha atraído Wii es el idóneo para el juego con alfombrilla. Pero Konami y Nintendo no han olvidado al usuario poseedor de este periférico y su *Dancing Stage Mario Mix*. Es por eso que la alfombrilla de GC, con el mismo conector, es compatible.

Las canciones contienen éxitos versionados tanto clásicos como modernos, desde el Disco Inferno, pasando por una versión electrónica del Clocks de ColdPlay hasta la reciente I Don't Feel Like Dancing. Los modos de juego son lo suficientemente variados para que no nos aburramos. Tendremos la típica gira mundial donde desbloquearemos añadidos y canciones, así como nuevos escenarios y personajes, mientras que en el modo libre podremos seleccionar uno o varios jugadores, y todas las canciones disponibles.

Las novedades de esta versión son de una lógica aplastante. El mando de Wii se acopla a la alfombrilla permitiéndonos intercalar movimientos con las manos y los pies, así como los molestos gimmicks, que modificarán el estado de las flechas variando la partida. Pese a que los añadidos son obligados, no dejan de ser anecdóticos, y el jugador avanzado posiblemente preferirá desactivarlos para disfrutar del *Dancing Stage* puro y tradicional.

Sin duda, la modalidad de cuatro jugadores será la más costosa pero la más satisfactoria. Konami ha prometido que las alfombrillas estarán disponible por separado, por lo que no será difícil unir la que contiene el juego, las que ya poseamos de *Mario Mix* y las que se vendan por separado. De 2 a 4 jugadores, estos pueden lanzarse distracciones, si consiguen evitar los que les mandan a ellos. Estos añadidos no dejan de ser lo que su nombre indica, añadidos, a un juego de por sí muy completo. Los aficionados esperarán con ansia nuevas canciones, mientras que los novatos se sorprenderán tanto o más que hace diez años, con una de las propuestas más divertidas de la historia de los videojuegos.



Estos iconos indican que tendremos que mantener el pie presionando la correspondiente flecha hasta que acabe.



Tendremos varios personajes y desbloquearemos más según avancemos.





EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	KONAMI
PRECIO	59,95€ (CON ALFOMBRILLA)
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS

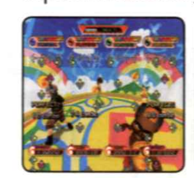


VISTAZO GENERAL

Baila al ritmo de música y flechas. De la familia de uno de los mejores juegos musicales de todos los tiempos.

GRÁFICOS 7

Escenarios ambiguos y personajes corrientes pero, ¿quién necesita gráficos aquí?





AUDIO 9

El buen repertorio de canciones y la calidad de sus versiones son todo lo que necesitas.

JUGABILIDAD 8

Usas una alfombrilla de baile y el Wiimando para mover todo el cuerpo. Más que suficiente.

INNOVACIÓN 7

El añadido del Wiimando no deja de ser un pequeño detalle; el concepto es el de siempre.

NG EN RESUMEN

Baila. Mueve tus piernas. Cánsate más que con *Wii Fit*. Ahora baila de nuevo, mueve tus piernas y manos. Baila otra vez. Es hora de invitar a tus amigos a una fiesta.

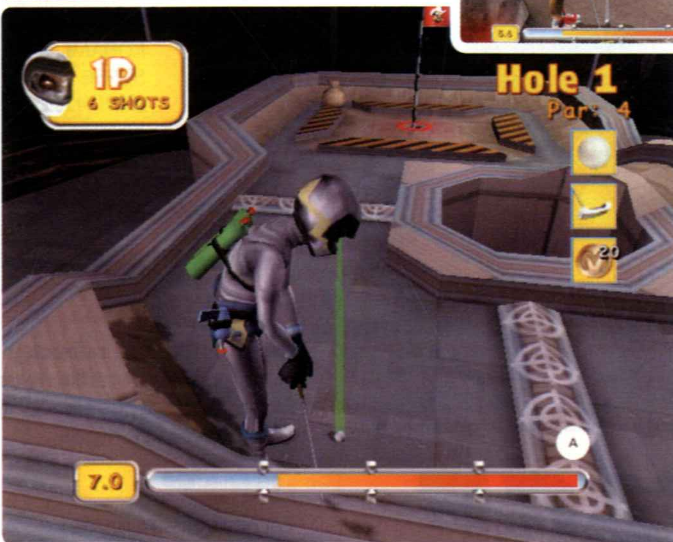
80

KING OF CLUBS

El golf de siempre, en Wii



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	PLANETA D'AGOSTINI
ESTUDIO	OXYGEN INTERACTIVE
PRECIO	44,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE



Los escenarios varían según su temática y hay un total de 96 recorridos.

Parece que la máxima del golf en *Wii Sports* no ha sido suficiente para ayudar a los desarrolladores a entender el concepto que proporciona Wii a los videojuegos. Y es que *King of Clubs* no usa el sensor de movimiento del Wiimando nada más que para golpear, independientemente de la fuerza que se le aplique al golpe. La barra de fuerza se medirá de forma tradicional, eligiendo la medida precisa con un simple botón, en vez de con la delicada sensibilidad de la que hacía gala la demo técnica incluida con la consola. Esto es aún más grave cuando ya llevamos casi un año y medio desde que la máquina salió al mercado.

Par 4

Observando que el juego procede de un desarrollo multiplataforma en las que se incluyen también a las versiones de PS2, PSP y DS, no encontramos una diferencia significativa que justifique la de la máquina de Nintendo.

Por otro lado, los escenarios son lo suficientemente variados como para no saturarnos, los golpes extremadamente ajustados, los personajes extrañamente diseñados y la música repetitiva. No es precisamente lo que esperábamos para el único juego de



minigolf que hay disponible en el mercado, pero cuando sólo hay una opción, el cielo puede esperar.

VEREDICTO

GRÁFICOS	5
SONIDO	6
JUGABILIDAD	6
INNOVACIÓN	4

EN RESUMEN

La variedad[1] unida al hecho de que es único en su especie son bueno alicientes. Que no aproveche el Wiimando no.



HARVEST MOON

MAGICAL MELODY

Vuelve el simulador de granja por excelencia



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	MARVELOUS/RISING STAR GAMES
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE



Aunque la gran baza es el modo un jugador, el juego dispone de minijuegos adicionales para disfrutar varias personas.

Observar *Harvest Moon* en la nueva máquina de Nintendo, con su estilo *superdeformed*, en un pueblo donde debemos realizar tareas de labranza y del hogar hace que no dejemos de pensar en *Animal Crossing*. Y sí, contamos con el hecho de que *Harvest Moon* tiene un pasado más longevo.

Labrando un futuro

Aun así, esta versión en Wii, con el curioso nombre de *Magical Melody*, no alcanza sus metas, en mayor parte por no mantener el ritmo. El inicio es tan pesado que bien podría echar atrás a la mayoría de jugadores bien experimentados. Y es ahí donde el juego escoge a dedo a los habituales de la serie, los arrastra hasta su irreal mundo de carpintería y apeos de labranza y le proporciona las herramientas que ya conoce. Las notas musicales, donde se apoya narrativamente el título, funcionan a modo de recompensas que desbloquear. Obtenerlas todas será el medio de explotar sus posibilidades. Más allá, encontraremos el mismo campo que sembrar.

Si eres un jugador experto en el arte de *Harvest Moon*, y sigues teniendo ganas de enfrentarte a otro reto de ritmo irregular, encontrarás lo que buscas. Si eres



El colorido apartado visual oculta la simpleza de su diseño.

jugador de *Animal Crossing* que busca menguar la espera, te



sugerimos que sigas pagando la hipoteca, recolectando peces y cazando bichos.

VEREDICTO

GRÁFICOS	5
SONIDO	6
JUGABILIDAD	5
INNOVACIÓN	5

EN RESUMEN

No hay nada bajo el sol de nuestro pueblo que nos sirva de aliciente. Ni siquiera a la espera de *Animal Crossing*.

55

1 Dispone de varios modos de juego, incluido un multijugador que con el tiempo puede llegar a convertirse en la gran baza del juego. Tomará su tiempo dominarlos todos.

SEGA BASS FISHING

La pesca siempre fue aburrida



PLATAFORMA	WII
DISTRIBUCIÓN	SEGA
ESTUDIO	CAVIA INC
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE



Para hacer que pique, recoge el sedal lentamente y mueve un poco el Wiimando.

La entrega de Dreamcast de *Sega Bass Fishing* es todo un clásico; aunque bien es cierto que se debe más a su mando con forma de caña de pescar que al propio juego. No obstante, el Wiimando ha ofrecido algo más de profundidad, pero pese a que esta versión moderna incluye muchos más elementos que el original, es evidente que no es un juego rompedor.

Recogiendo sedal

Hay 15 localizaciones, 20 cebos y cuatro modos de juego distintos: arcade, torneo, curso natural y práctica. Juegan un papel importante la temporada y el clima, por lo que pescar se convierte en un fino arte. O así debería ser, porque al final confiarás en dos o tres cebos. El rango de acción está bastante limitado, y una vez encuentras la zona con más peces, tan sólo necesitas mover el cebo y, con suerte, te harás con uno de los "grandes" con muchísima frecuencia y sin dificultad.

Desempolva tu copia de *Twilight Princess* y haz una pequeña visita al estanque de pesca; te ofrecerá muchos más retos que este título, demasiado simple.





Si este se escapa, no te preocupes. Hay más peces en el mar.

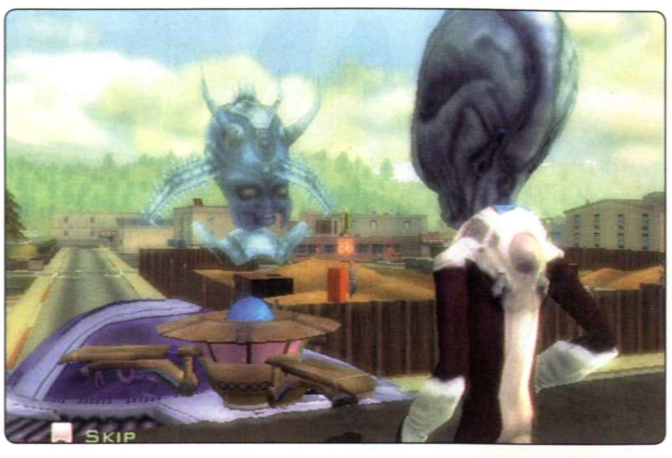
VEREDICTO

GRÁFICOS	5
SONIDO	6
JUGABILIDAD	6
INNOVACIÓN	4

EN RESUMEN

Pese a las nuevas pistas y modos, está desfasado. El torneo es divertido, pero al carecer de multijugador, pierde encanto.

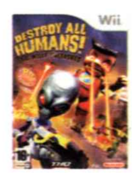
59



"No. Controlo. Cámara. Matar. Desarrolladores".

DESTROY ALL HUMANS! BIG WILLY DESATADO

Un auténtico caos



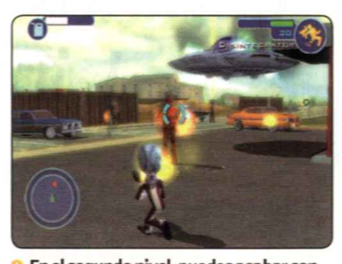
PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	THQ
ESTUDIO	SANDBLAST
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

Pese a que las dos primeras entregas de la saga fueron una delicia jugable, salta a la vista con la tercera que le ha sentado mal el salto generacional y el cambio de desarrolladora. Los ingredientes básicos permanecen inalterados (sigue ofreciendo libertad total, no es lineal y cuentas con las mismas armas y poderes alienígenas[1]), pero las misiones son mucho más insustanciales. Hay algunas interesantes (basadas en destruir cosas, claro está), pero ni siquiera estas se libran de la horrible cámara que acaba drásticamente con todo atisbo de diversión.

Alien fallido

Las misiones secundarias son bastante aburridas, mientras que en las del modo historia nos podemos encontrar cosas como llevar a 10 personas a una zona con música disco. Le falta espectáculo, y las cosas no mejoran demasiado en ningún momento.

No obstante, hay que reconocerle que hay bastante destrucción de humanos, ya sea a pie, en el OVNI (las mejores misiones) o a bordo de Big Willy. El principal problema es que se usa el Wiimando para girar la cámara, mientras el nunchaco mueve al personaje. No es nada intuitivo y provoca la ira del jugador. Al menos, el doblaje en castellano es de lo mejor que hemos escuchado.



En el segundo nivel, puedes acabar con una pandilla de patinadoras de instituto.



VEREDICTO

GRÁFICOS	6
SONIDO	6
JUGABILIDAD	5
INNOVACIÓN	5

EN RESUMEN

Una cámara horrible, misiones aburridas y un guión simple destrozan lo que, sobre el papel, habría sido un juego de calidad.

55

1 Entre las que se puede encontrar la sonda anal; dispárale a un humano y empezarán a correr hasta que el cerebro se les salga de la cabeza. También es divertido robar cuerpos; posees el cuerpo de un humano y puedes pasar desapercibido.



Primer premio

1 Wii + 5 juegos* al Premio al mejor dibujante de Super Smash Bros. Brawl. ¡El mejor de todos!

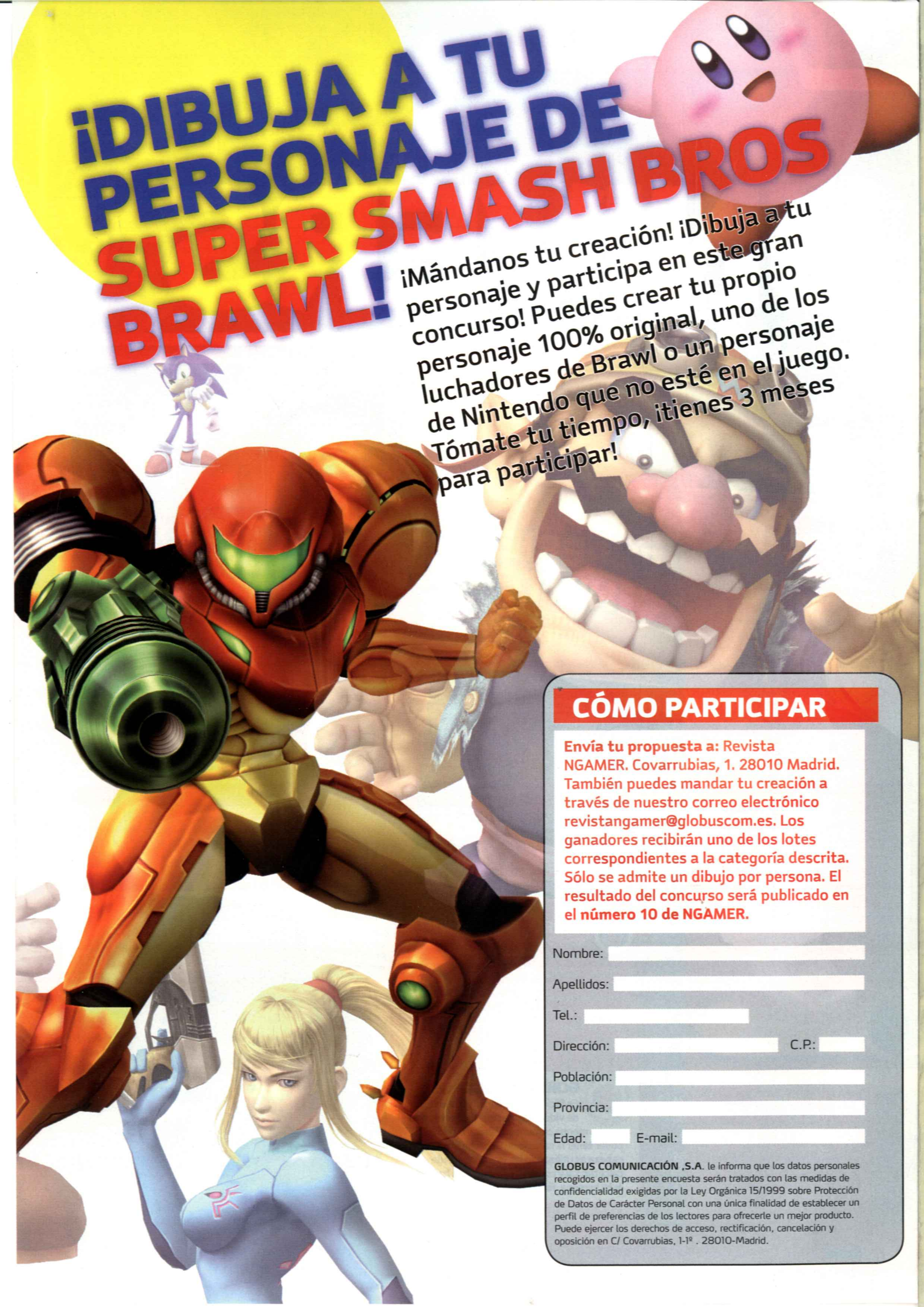
*Los cinco juegos son: Super Mario Galaxy, Fire Emblem Radiant Dawn, Naruto Clash of Ninja Revolution, Mario Kart Wii, Super Smash Bros. Brawl

Segundo premio

1 Wii + 1 juego Super Smash Bros. Brawl al Premio al mejor personaje que haya aparecido en una consola de Nintendo y no esté en el juego.

Tercer premio

1 Wii + 1 juego Super Smash Bros. Brawl al Premio al mejor personaje creado desde cero, 100% original.



¡DIBUJA A TU PERSONAJE DE SUPER SMASH BROS BRAWL!

¡Mándanos tu creación! ¡Dibuja a tu personaje y participa en este gran concurso! Puedes crear tu propio personaje 100% original, uno de los luchadores de Brawl o un personaje de Nintendo que no esté en el juego. Tómate tu tiempo, ¡tienes 3 meses para participar!

CÓMO PARTICIPAR

Envía tu propuesta a: Revista NGAMER. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. También puedes mandar tu creación a través de nuestro correo electrónico revistangamer@globuscom.es. Los ganadores recibirán uno de los lotes correspondientes a la categoría descrita. Sólo se admite un dibujo por persona. El resultado del concurso será publicado en el **número 10 de NGAMER.**

Nombre:

Apellidos:

Tel.:

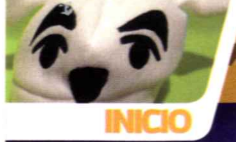
Dirección: C.P.:

Población:

Provincia:

Edad: E-mail:

GLOBUS COMUNICACIÓN ,S.A. le informa que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º . 28010-Madrid.



Las unidades que necesitas y las que no. Los mejores consejos para sobrevivir al exterminio
GUÍA ADVANCE WARS PÁG 82



UNIVERSO

NGAMER FÓRUM

¿Encontraste algo que quieras compartir con el mundo? Visita nuestro foro en:

www.ngamer.es

Un mes más, 20 experiencias Nintendo más. Una de vuestras secciones favoritas, según los informes secretos recopilados por nuestros espías Ninja.

En lo mismos informes, también se nos informaba de lo aficionados que sois a Advance Wars, por lo que hemos incluido unos cuantos consejos para que no sufráis mucho. Seguramente también habréis observado que la estructura ha cambiado un poco. Entre las previews y las reviews encontraréis reportajes que precedían a estas páginas y que se han visto ampliados. Muchos cambios. Incluso nuestra famosa página 74 se ha revelado para colocarse en el número 80. Sin más, o dejo que disfrutéis del sempiterno Universo Nintendo, cargado de noticias, curiosidades y sobre todo, cosas que no sirven para nada.



GUÍA ADVANCE WARS PÁGINA 82
Los mejores consejos para guerrear con sabiduría espartana están en estas páginas.

ÍNDICE

20 EXPERIENCIAS NINTENDO

NINTENDO POR AQUÍ, NINTENDO POR ALLÁ.



Como en Matrix.





1 REALIDAD VIRTUAL

De todos los proyectos interesantes que hemos visto de gente utilizando el Wiimando y su Bluetooth, este es el más asombroso. Al conectar el Wiimando a un PC y usar un sensor de movimiento que se adapta en la cabeza, Johnny Chung Lee ha convertido un televisor ordinario en una pantalla de realidad virtual. Si Nintendo no contrata a este tipo, alguien lo hará muy pronto. En su página web encontraréis las instrucciones de cómo hacerlo, así como otros proyectos para Wii. ***www.cs.cmu.edu/~johnny/projects/wii***



2 EDREDÓN DE MARIO

No está mal como primer intento, ¿verdad? Este edredón de monstruos de Mario (liderado por Bowser) es demasiado grande como para caber en la pared de su creador, pero ¿no se supone que los edredones son para utilizar en las camas? ¿Para qué valen los edredones? ¿Qué son los edredones? ***tinyurl.com/28cw2j***



3 GORRO DE GOOMBA

Es fácil toparse con una camiseta de videojuegos, pero los gorros son mucho menos comunes. El único modo de poder tener la cara de un Goomba en tu cabeza es utilizando las viejas agujas de calcetar; tal y como es evidente que ha hecho esta persona. ***fadecrazy.wordpress.com***



Estamos convenciendo a la madre de Andy para que nos haga unos cuantos





La página 74 ha cambiado. Ahora es... ¡la página 80!
LA PÁGINA 80 PÁG 80

NINTENDO



4 GORRO DE KK SLIDER

Otra opción para tener una cabeza jugable sería visitar *Etsy.com*, en donde los diseñadores venden sus obras a aquellos que no tenemos ese talento para la costura. Este gorro de KK Slider hecho a medida cuesta unos 13 euros, y su creador admite peticiones de cualquier otro juego.



La locura de eBay.

7 PASTA FRESCA

¿Qué sentido tiene guardar una copia precintada de un juego? A diferencia de una botella de vino, no va a mejorar con la edad. Aunque bueno, a fin de cuentas, la persona que acaba de vender esta copia sellada de Chrono Trigger se embolsó más de 790 euros por ella.



Arrastra a los Marios con cariño a través del nivel.

Todos los sábados en una biblioteca cercana



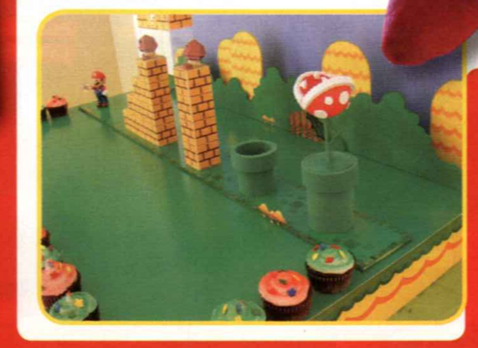
6 MARIOS PORTÁTILES

Jugar a títulos clásicos con la cámara web: ¡suena al futuro! Esta demo muestra una versión modificada de *Super Mario Bros* con cientos de Marios, todos controlados con la mano en vez de con un mando. Se pueden arrastrar y fluyen como el agua. Hipnótico. ***tinyurl.com/yter66***

5 FIESTA DE NINTENDO

El centro de mesa más elaborado que nos hayamos topado nunca en una fiesta de cumpleaños fue el típico conejito de gelatina con trocitos de naranja en su interior. Sí, estaba muy bueno, pero no era tan impresionante como esta decoración para fiestas basada en Nintendo. ***flickr.com/photos/sga_creative/***

Las mejores ideas para las fiestas de niños con padres leales (o serviciales)





9 EL MANDO DE LA SNES PLAYSTATION

Es bien sabido que la PlayStation nació de un accesorio de CD-ROM para SNES que se había abandonado. Sin embargo, esta es la primera vez que vemos a la venta uno de los componentes de este proyecto de aciago destino. Es el prototipo de un mando, que se asemeja mucho al de SNES, pero con dos botones extra; se vendió en eBay por 3.000 dólares.



8 DORAEMON DS

Para conmemorar el lanzamiento del anime de Doraemon de este año en Japón, se han lanzado 70 de estas bellas ediciones especiales de DS Lite. No creemos que haya ningún regalo mejor para esos obsesionados con Doraemon.
Cuán increíble es esta DS: muchísimo. Opciones de hacerse con una: ninguna.
Tinyurl.com/2h2y7e

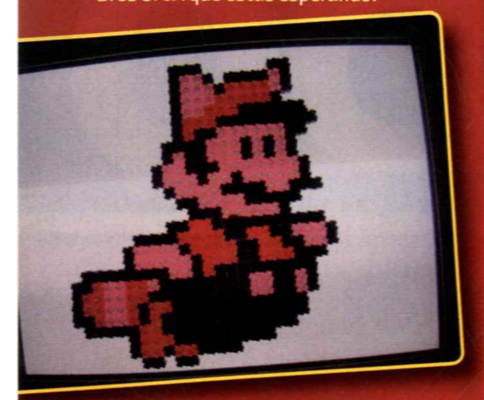






10 PÍXEL MARIO

Ben Burnham, lector de NGamer UK, ha creado este simpático dibujo hecho con bloques. Con unos cuantos sprites más y un fondo, podrías crear toda una escena de *Super Mario Bros 3*. ¿A qué estás esperando?



11 CHAMPIÑONES CASEROS

Crea tus propios champiñones, o descárgate las instrucciones en PDF gratuitas y dáselas a alguien con habilidad a la hora de tejer. A las abuelas les gustan estas cosas, y no hay ni una sola persona en nuestra redacción a la que no le gustaría tener un champiñón de lana en su mesa (guiño guiño). ***Standard.net/skyblog/***



El champiñón de una vida es enorme

12 GAMECUBE PORTÁTIL

Hace poco apareció en Internet esta GameCube portátil, aunque tenemos la impresión de haberla visto antes en algún otro lado. Nos recuerda lo genial que sería una Cube portátil; imagina, estar en el baño mientras juegas a Wind Waker o a *Resident Evil 4*. ***tinyurl.com/29vpua***



13 BOLSA DE MARIO

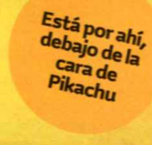
Queda demostrado, una vez más, que no hay nada mejor que el viejo Mario a la hora de inspirar estas recreaciones artísticas; en concreto, este bolso incluye imágenes del juego de NES. Podéis encontrar las instrucciones en la página web, y si eres capaz de hacer uno igual, entonces podrías cambiar sin problemas la imagen para representar cualquier otro juego. ***Wikiknitting.com/ wiki/Sup***

Puedes guardar tu Louis Vuitton

14 REGALOS DE TAITO

Si te haces con una copia de *Space Invaders Extreme* o *Cooking Mama 2* en Japón, podrás recibir como regalo una de estas geniales toallas o una caja de ingredientes de goma. Estate atento a tu importador habitual.

Reservaremos cualquier juego si nos regalan frutas de gomas



Está por ahí, debajo de la cara de Pikachu



15 VELO DE BODA DE PIKACHU

A la artista japonesa Kimiko Yoshida le gusta hacerse fotos vestida como novias de fantasía de diferentes culturas. Para adentrarse en la boda de ensueño de una aficionada a Pokémon, ha preparado este velo amarillo con la piel de Pikachu. ***Tinyurl.com/2x66aj***





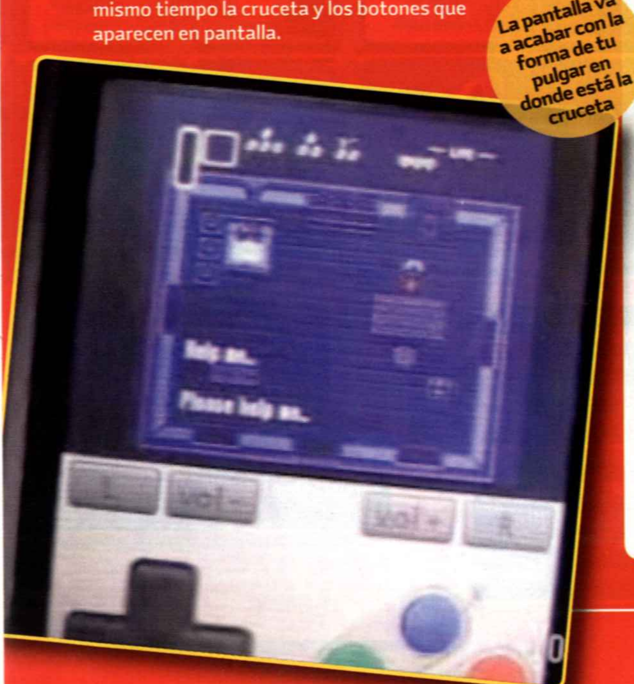
16 LA PELÍCULA DE ANIMAL CROSSING

¿Quieres ver la película de animación de *Animal Crossing* pero no hablas japonés? Algunos aficionados han terminado de preparar una versión no oficial fansubbeada en inglés. La puedes encontrar en YouTube en varios trozos. **tinyurl.com/yvsjl7**

17 SNESPHONE

Puede que esos iPhones sean geniales, pero ¿tienen juegos decentes? Bueno, lo cierto es que sí; hay quien ha desarrollado un emulador de SNES para ellos. Qué molesto. Aún así, la demo que está en YouTube parece sugerir que todavía queda algo de trabajo por hacer antes de que reconozca al mismo tiempo la cruceta y los botones que aparecen en pantalla.

La pantalla va a acabar con la forma de tu pulgar en donde está la cruceta





18 BOLSAS PARA LA DS

Estas bolsas para la DS hechas a mano son, posiblemente, el sitio para guardar consolas más bonito que hayamos visto nunca. No resulta sorprendente que se hayan agotado en cuestión de horas y a menos que los creadores cuenten con ayuda de grupos o tejedores expertos, seguirán con esta escasez. Son caros, dado que llegan desde Autralia. **Tinyurl.com/26a58c**

19 PATENTES DE NINTENDO

Un aviso a las compañías que preparan periféricos para el Wiimando: Nintendo posee la patente para prácticamente todo. Desde bicicletas hasta gafas, cañas de pescar o esos sables láser, si se ajusta al Wiimando, Nintendo ya ha pensado en ello. ¿Planeabas crear un osito de peluche con un Wiimando en el ombligo? Lo sentimos, pero Nintendo llegó antes. ***Tinyurl.com/253vcm***

¿Es una especie de linterna?



Brillante, al menos mientras no te salgas del rango del sensor.



Un casco práctico y con estilo.

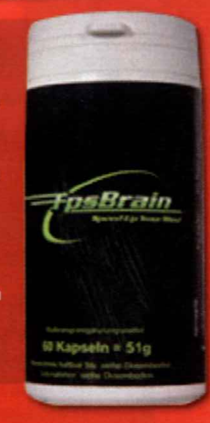


Sin duda, alguien ha hecho antes este palo de golf.

Seguro que esto no funciona...

20 PASTILLAS PARA JUGAR

Hemos podido comprar todo tipo de hierbas que, supuestamente, mejoran nuestra inteligencia o mejoran nuestras habilidades deportivas. Era sólo cuestión de tiempo que alguien tuviese la idea de combinar estos tónicos mentales y físicos en una sola pastilla que nos permita abusar mejor de los inocentes novatos. ¿Funcionará mejor que una gran botella de cola y un bote de Pringles? ***Fpsbrain.com***



LA ALEATORIA

PÁGINA 80

Algo aleatorio y a última hora en cada número. Este mes: nuestros trofeos ideales para *Smash Bros*.

YO SOY TU PADRE
Le enseñaste a un enemigo quién manda aquí usando un sable láser.

TRAIDOR
Elegiste a Sonic.

LABIOS SELLADOS
Jugaste todo el combate sin hacer comentarios sobre la suerte, lo aleatorio del juego o la omisión de tu personaje favorito con respecto a *Melee*.

TROFEO DEL TÚNEL CARPIANO
¡Has ganado 100 Man Melée con cada personaje! ¡Felicidades!

TROFEO HUMILLANTE POR TU CELEBRACIÓN PREMATURA
Sufriste una derrota cuando tenías la victoria asegurada.

MARIQUITA
Hiciste llorar a Bowser.

PODER ROSA
Te comiste a Kirby.

HÉROE LOCAL
Jugando con Link, lograste hacer con éxito un smash final en todos los morros de Diddy.

NIÑO DE MAMÁ
Usaste más de un pack de vida en cualquier combate.

MUÉSTRAME TUS MONSTRUITOS
Sacaste cinco Pikmin albinos seguidos.

VENGANZA DEL CAZADOR
Usaste a Pikachu como plataformas para saltar y volver del vacío.

PREMIO DE LA CARIDAD
Has elegido a Luigi.

PREMIO DE LOS HERMANOS FARRELLY
Llegaste al final usando sólo el ataque de pedos de Wario.

APORREABOTONES
Pulsaste los botones 100 veces más de lo necesario.

PEACH SONROJADA
Hiciste una foto bastante sugerente si la ves con malos ojos y la mente sucia.

POR TONTO
Apostaste a que ganaba Jigglypuff.

LOS MEJORES CONSEJOS

BONUS TÁCTICO!

GUÍA DE ADVANCE WARS

Conviértete en un maestro de la estrategia en miniatura...

Con las abundantes unidades nuevas disponibles en *Advance Wars*, alzarse con la victoria es mucho más complejo que antes. Aquí tenéis una guía rápida incluyendo dónde y cuándo hacer uso de cada una de las unidades.



Lin está pensando detenidamente en las estrategias que apuntamos aquí

EL ARTE DE LA GUERRA

Las mejores estrategias para lograr la victoria

PUNTO MUERTO

La mayoría de las veces, tu adversario fabricará el 'antídoto' a la última unidad que has creado. Si tienes dinero de sobra y resulta que habéis llegado a un punto muerto en la producción, intenta fabricar algo en lo que no tengas especial interés. Esto provocará que la máquina cambie de táctica.



SITIANDO LAS BASES

¿Quieres cerrar las factorías de refuerzos de tu enemigo? Reúne un grupo de tus unidades más resistentes, rodea la factoría y prepara el asedio. Esto supone una victoria casi segura y la única táctica que queda cuando ves que la máquina produce más unidades de las que puedes destruir.



COMBO PODEROSO

Con un lanzacohetes, un lanzamisiles y un par de armas antitanque, tendrás un combo con un poder defensivo muy elevado. Hazlos avanzar como una sola unidad, y observa cómo el enemigo retrocede. Si alguien usa esta táctica, puedes contrarrestarla con una oleada de tropas de reconocimiento.



EXPERIENCIA

Las unidades que han salido victoriosas de dos o tres enfrentamientos serán más poderosas. Si ambos contendientes están igualados, tendrás más vida de la normal, y si el enemigo es más débil, tienes muchas más posibilidades de matarlo al instante.



NIEBLA DE LA GUERRA

No hay forma de saber qué hay en la niebla, así que ¿por qué no avanzas tus unidades sin más y descubres la fuerza del enemigo? Cuando vuelvas a jugar, tendrás una gran ventaja. El punto negativo es que queda grabado como un intento fallido.



MOTO

Una unidad móvil y débil, que puede capturar ciudades. En comparación con cargar un vehículo de infantería y llevarla a una ciudad, la moto te puede ahorrar uno o dos turnos. Intenta no meterla en combate, no tienen mucha resistencia.

TALLER MÓVIL

El sustituto de los APC de los juegos anteriores. La diferencia radica en que puede construir un puerto o aeropuerto temporal, sólo para repostar. Es útil para aumentar tu rango, pero el principal uso sigue siendo el abastecimiento.

CAZAS
Excelentes contra helicópteros, y pueden atacar a los bombarderos. No son ideales para personas, y no ofrece nivel estratégico, a menos que necesites fabricar unidades a bajo coste. Puedes vivir sin ellos.

MEGA TANQUE
Al igual que el antiguo, este mastodonte arrasará con la mayoría de las unidades de tierra. No es invulnerable, y sucumbirá ante fuego antitanque o de bombardero. Resérvalo para los momentos decisivos.

HIDROAVIÓN
Se pueden crear en los portaaviones, al igual que el taller móvil permite crear aeropuertos. Son el equivalente naval del caza, y aunque tengas muchos no les darás uso. Tienen muy poco rango.

LANZABENGALAS
No hemos encontrado ni una razón por la que sea mejor construir uno de estos en vez de unidades antiaéreas, pero es útil para desvelar el mapa en esos niveles en los que tienes uno gratis al principio.

ANTITANQUE
Como una unidad mecánica, sólo que con un rango limitado y sin ángulo muerto. Lo mejor, inflinge mucho daño a cualquier unidad de tierra, y obligará a tu oponente a esforzarse para destruirla.

BARCO LANZAMISILES
Una pequeña embarcación con un arma muy potente. En dos disparos hunde un crucero de batalla, así que hazlos viajar en parejas. Puedes recuperar munición llegando a una playa cercana a un taller móvil.

LAS CARTAS DEL MES, A UN PASO...



FÓRUM



EM@IL
revistangamer@globuscom.es

Qué opinión te merece NGamer. Qué piensas de Nintendo o cualquier otra compañía. Una foto disfrazado de Link, un poema de amor a Peach, un Mii que se parece a un personaje famoso, o una mancha que ha aparecido en la pared de tu cuarto con la cara de Mario.
El **Fórum** a partir de ahora lo haces tú. Envíanos lo que te dé la gana, consultas, sugerencias, críticas, notas y opiniones. ¡Si nos gusta, aparecerás aquí, en el Fórum!



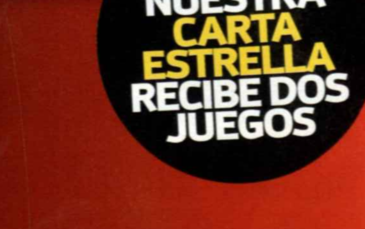
DIRECCIÓN
Revista NGamer
Calle Covarrubias, 1
28010 Madrid

Para suscripciones, por favor consulta la página 97.

ENCUESTA
¿PARA CUANDO?
Brawl sigue sin fecha de lanzamiento. Como no podemos pensar en otra cosa, queremos saber si eres optimista respecto a su salida en Europa ¿Crees que saldrá antes del verano?

ENCUESTA DEL MES PASADO
Wii Fit costará 89,99€, ¿qué te parece el precio de lanzamiento?

CARO	87.7%
BARATO	12.3%



LA CARTA ESTRELLA

Ay... el remake, el gran recurso de Nintendo y de cualquier compañía que esté a la moda. Porque, últimamente es lo que vemos, juegos de hace 20 años en las consolas portátiles de ahora con nuevos gráficos, un par de extras de última hora y una venta segura. Todo con la excusa de hacer mostrar a los nuevos jugadores grandes juegos de antaño. Pero esto es aún más grave en las consolas de sobremesa, donde no hacen más que adaptar juegos de consolas de la pasada generación y nos dicen que es ahora cuando más dan de sí por las características técnicas de la consola actual. ¿He oído Capcom y *RE4* o *REO*?
Pero si aceptamos esto, las compañías estarán toda la eternidad aprovechando que se "adaptan a la época los juegos de siempre" para vivir del cuento.En mi opinión, por muy bueno que haya sido un juego en el pasado, no hay que abusar de su éxito con nuevas versiones, porque eso impide la creación de nuevas sagas e historias. Conclusión, aplicaciones como la CV, me parecen perfectas, pero el remake *50 de Super Mario Bros* no.
EL ILUSIONISTA DE MAJORA, VIA FORO

Los remakes reviven experiencias, y revitalizan juegos obsoletos, pero hacer una versión mejorada de un juego de hace escasos años es innecesario.





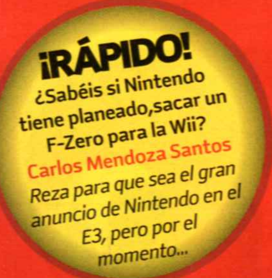


¿El Control de Wii justifica un remake de los grandes juegos de la generación pasada?

REVIEWS DE IMPORTACIÓN

Ésta opinión es sobre la revista, habéis analizado muchos juegos antes de que salieran, importándolos, como el *Donkey Kong Barrel Blast*. Pero no el *SSBB*, el primer juego que creo que se debería importar.Me gustaría que en el próximo número lo analizárais, y seguro que a más gente, para que nos contéis sus virtudes y defectos, que espero que haya pocos.
JOYSTIK, VIA EMAIL

Pese a que hemos jugado a Brawl largo y tendido a sus versiones de importación, hemos creído conveniente en este caso no adelantar acontecimientos, dado que el lanzamiento europeo todavía está en el aire. Por lo cual, esperamos que las impresiones que os damos en este reportaje, unido a todos los detalles que os hemos ido ofreciendo en anteriores avances, os hayan servido para daros una impresión de este título, dejando las valoraciones finales para el momento en que el juego salga al mercado.





Mario Kart Wii, incluso con volante, tiene un precio competitivo

PVP

En primer lugar,me gustaria felicitaros por vuestra revista.Todos los meses voy con ansia al quiosco,ia ver si ha salido mi revista favorita! Bueno, pues me gustaría comentar sobre *Wii Fit*.La primera vez que lo vi pense en comprármelo para hacer algo de ejercicio,ademas de pasármelo bien. Cada día sabía mas cosas sobre *Wii Fit*, y esas cosas me incitaban a comprarlo. Pero cuando supe lo que valía...me quede absolutamente impresionado. Creo yo que 89,99€ no es un precio muy adecuado...Cuando me decidí a comprar *Wii Fit* hace dos meses, empecé a ahorrar, pero está claro que cuando salga a la venta *Wii Fit* estaré corto de dinero. Aunque a lo mejor exagero.Yo no sé si vosotros pensáis lo mismo, pero en mi opinión el precio es excesivo. He decidido que me voy a comprar *Mario Kart Wii* que, aun teniendo un volante,tiene un precio baratísimo. Bueno, tambien quisiera hacer una consulta, ¿se sabe el mes exacto en el que saldrá *Sonic Chronicles*?
ÁLVARO MATEO OLIVARES, VIA EMAIL

La tecnología que usa la Balance Board de Wii Fit es mucho más avanzada que el simple volante de Mario Kart, aunque nosotros también estamos de acuerdo en que el precio es mayor de lo esperado, no tienes por qué comprarlo el día de lanzamiento. Aun así, Mario Kart siempre es una compra más que recomendada.
Sobre Sonic Chronicles no hay ninguna fecha fijada, pero Sega ha asegurado que llegará a lo largo de 2008. A finales de año es lo más seguro.

OKAMI

Saludos.
Me gustaría informarles de una iniciativa que está siendo llevada a cabo por algunos foreros de la comunidad MeriStation.com con respecto a la versión PAL de *Okami* para Wii, la cual Capcom ha dicho que no llegará traducida.
Hay una plataforma de usuarios que ha renacido, pues su fundación se llevó a cabo cuando *Okami* iba a salir para PS2.
Esta plataforma se encargó de ejercer como grupo de presión para la traducción de *Okami* para PS2, consiguieron aproximadamente 3000 firmas de usuarios y bastante repercusión en medio videojueguiles.
Ahora volvemos a la carga con la intención de atacar a Capcom para conseguir la localización al castellano del título de Capcom.
Contamos con precedentes sentados por Nintendo, que ya paralizó lanzamientos como el primer *Phoenix Wright* por su no traducción al español.
Además, ya se cuenta con un proyecto de traducción finalizado, echo por usuarios con conocimientos suficientes de inglés y en el que en su día se empleó mucho tiempo, por lo que no sería un gran trabajo para la distribuidora.
La página web de la plataforma es:
http://www.okami-spain.ya.st/
Nos gustaría que se ayudase a publicitar la plataforma para intentar llegar a nuestro objetivo.
Muchas gracias y un saludo.
RUBÉN PALOMO GARCÍA, VIA E-MAIL

Apoyamos totalmente vuestra iniciativa y esperamos que nuestra aportación ayude a vuestra causa. Os deseamos toda la suerte del mundo, nosotros ya hemos firmado.

¡RÁPIDO!
¿Cuando saldrá Kingdom Hearts de DS y One Piece Unlimited Adventure?
Eduard Villanova Trullenque
Kingdom Hearts DS no tiene fecha aún. One Piece ya ha salido en EEUU pero aquí no se sabe nada.



El precio de Wii Fit ha cogido a más de uno por sorpresa. Si tiene más utilidad en el futuro, puede ser una buena compra.

PIENSA EN 20

PHANTOM HOURGLASS
El mejor juego que hay en DS; una mezcla de aventura, coraje, valentía, sentimiento y una pizca de humor. Insuperable.
Gabri

Fácil jugabilidad, buen control y divertido multijugador. No obstante, es corto y demasiado fácil, comparado con un Zelda "normal"; además, tiene muy pocos detalles clásicos.
RitsMoray

EL BOMBAZO DE REGGIE
Puede ser una forma de crear hype, pero sino opino que será un Kid Icarus o un Animal Crossing Wii.
Kirby_Blue

Pues es una bomba de hype, que acabara estallando en forma de "Entrenador de cerebro" o algo como "Nintenperros Wii"
Nagashi

OKAMI
Bonitos gráficos,un personaje carismático,una propuesta original ,un buen control,un gran argumento,y sobre todo,un gran juego.
totti

Gran juego en inglés = hace que me olvide de él.
Okami

En el 2008 no podemos estar comprando juegos en inglés, que no estamos en el 93. Nos toman por tontos.
VySe

JUEGO PERFECTO
(por Kirby_Blue)

Cada uno tiene su juego perfecto. El mío sería largo, divertido y fácil de jugar, con buena trama, al máximo.
Sonic Star

Creo que aunque tuviera todo eso no sería un juego perfecto, pues el juego perfecto es imposible crearlo e imaginarlo.
Cantine

LO MEJOR DE LOS FOROS

FOROS.NGAMER.ES

¡Únete a la discusión y al caos en pleno crecimiento!

INTENTEMOS SER COMO SURFER GIRL

zopipi: *Animal Crossing Wii usará el sensor de movimiento del Wiimote para las herramientas, pero el del nunchuck no se usará para nada.
*Sonic Unleashed de Wii contará con menos características jugables que sus versiones de PS3 y XBox360
CameCube: *Capcom hará finalmente una versión de Bionic Comando para Wii
*La sorpresa de Nintendo será el verdadero Wind Waker 2.

¿QUÉ OS GUSTARÍA EN RED STEEL 2?

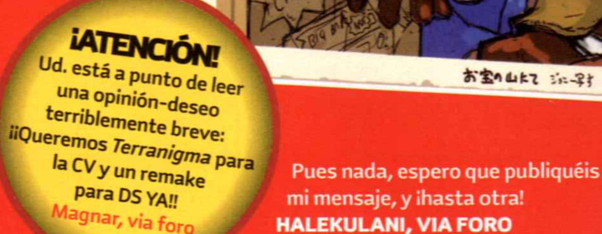
Kalax: Como todos ya sabemos, han anunciado una secuela. Y bien, ¿qué os gustaría que introdujeran/mejoraran/quitaran con respecto al anterior? Por mi parte: gráficos mejores, más pulidos; mejor control de la katana, una IA más inteligente y que no se quede moviéndose en el suelo tras matarla... y, por pedir, que los zurdos pudiéramos elegir controlar katana y armas con la izquierda.
Lloyd: yo soy zurdo y como si nada, no tengo ningún problema. Es tontería, de siempre los botones en la dcha. y stick en la izda. Aunque si para ti es un problema, no digo nada.
Vagomaster: Mejores gráficos y mejor cámara sin duda. La cámara estropea el juego.

PUZLES Y MÁS PUZLES

Es la primera vez que os escribo y antes de nada quería felicitaros por la revista, genial (aunque si tengo alguna queja no dudéis en que os la haré llegar). Pero bueno, vamos al grano: Hace días que voy mirando cosas de *Zack & Wiki*; el 90 que le pusisteis me gustó mucho pero tengo una duda...¿Son muy difíciles los puzles y/o desafíos mentales que presenta? ¿Podríais hacer alguna comparativa para que me haga un poco la idea (por ejemplo con los puzles de Zelda)?
CARLOS HERNÁNDEZ SÁNCHEZ, VIA EMAIL

Digamos que los puzles de Zelda siguen una sucesión lógica mientras que Zack & Wiki busca la parodia y alejarse del sentido común. Lo bueno de esta fórmula es que logra su propósito: que todo resulte muy divertido y repleto de humor absurdo. Eso sí, la dificultad es elevada y, a diferencia de Zelda, aquí todos son puzles.

Glum, glum... mi juego es genial, glum, glum...



¡ATENCIÓN!
Ud. está a punto de leer una opinión-deseo terriblemente breve: ¡¡Queremos *Terranigma* para la CV y un remake para DS YA!!
Magnar, via foro

¡MIS OJOS!

Hola amigos de NGamer. Quería poner una pequeña queja sobre la revista número 6: En la página 82, en la sección FÓRUM, habéis puesto una imagen de Link Cel-Shading en *SSBB*. Quería decir que a mi me ha fastidiado bastante, ya que yo intento no destriparme ningún *newcomer* Smashbrosero (aunque todavía no sé si es newcomer o ayudante), y parece que es inevitable...

Pues nada, espero que publiquéis mi mensaje, y ¡hasta otra!
HALEKULANI, VIA FORO

Qué crueles somos... ¡nos encanta! Yo que tú no miraría ciertas páginas de la preview de Smash Bros de este mes... ¡tarde!



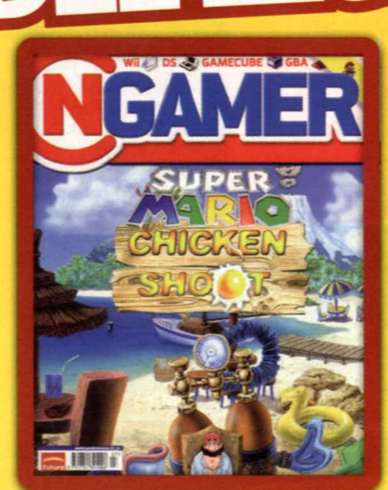
Emm... la semana pasada la imagen que visteis de Link fue esta, ¿por qué os quejáis?

MÁS ESPERA DEL BRAWL

Pues sí, otro comentario acerca de la demora del *Super Smash Bros. Brawl*. Pero esta vez me gustaría hacer mención a algo que me ha llamado mucho la atención. Hace unas semanas se publicaron en la red unas declaraciones de Reggie Fils-Aime (director de NoA) que decían que recibiremos el *Mario Kart Wii* tan pronto porque no disfrutaremos el Brawl hasta finales de año. A mí francamente me parece una soberbia tontería eso de ponernos un juego de excusa para no darnos el "gordo". Luego Nintendo Europa desmintió lo que dijo Reggie, pero por mucho que desmintieran, están poniéndonos el *MKWii* de excusa igualmente.
CHECHU, VIA FORO

Cada mes más, es un mes menos para su lanzamiento. Pronto lo tendremos... o eso esperamos.

¡PORTADA DEL LECTOR!



SUPER MARIO CHICKEN SHOOT!

Había una vez un hilo en un foro que hablaba sobre la creación de portadas de la mejor revista de videojuegos de Nintendo. La iniciativa era tomar una plantilla y a partir de ahí, dar rienda suelta a la creatividad de cada uno. Pero ese hilo cayó en el olvido. ¡Y nosotros lo retomamos! ¡Mándanos tus portadas! ¡YA!

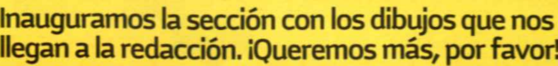
¿NECESITAS UNA PLANTILLA?

Si quieres una plantilla de NGamer, mándanos un e-mail con tu nick en el foro y te haremos llegar una.



No pongas esa cara, Reggie, y dinos si el bombazo del E3 es *Kid Icarus*.

DIBUJOS DEL MES



OJALÁ TODAS LAS CARTAS FUERAN ASÍ
AUDREY-ROSE MARTI





DESTACA

Quiero lanzar un alegato defensor de todos aquellos que jugamos habiendo cumplido más de 20 : El ocio del videojuego agiliza la mente, te mantiene despierto, te prepara para actividades motoras como la conducción o el esquí, te hace diferenciar el bien del mal y te hace comprender que ninguno de los dos puntos es la perfección.Cura el desaliento y el mar de amores, te ayuda para conocer gente y te ayuda a mantener tus amigos. Ahora decidme, aquellos que me miráis con mis recién cumplidos taitantos: ¿Cuál de todas esas actividades adultas que os jactáis de practicar genera tales bondades? Como reza el anuncio de ambrosía, ¿un chocolate rico en leche es solo para niños?
Anda, pruébalo.

AHIKAR



CONCURSO BULLY

¿Quieres ganar una camiseta y una pelota de goma de Bully? ¡Es muy fácil! Sólo tienes que mandar un correo electrónico con tus datos personales y tu nick en el foro contestando a esta sencilla pregunta:
¿Cómo se llama el personaje principal de Bully?
El ganador del concurso recibirá una camiseta y una pelota de Bully.
Hay 15 esperándote.
.Puedes participar enviando un correo electrónico a revistangamer@globuscom.es. El ganador recibirá una camiseta y una pelota de goma de Bully.

CONCURSO PISTOLAS LÁSER

¡Participa y gana una pistola láser de Ardistel para Wii!
El ganador del concurso recibirá una pistola láser de Ardistel. Hay 5 esperándote. Sólo tienes que mandar un mail con vuestros datos y tu nick en el foro para participar. **¡Es muy fácil!**

Puedes participar enviando un correo electrónico a revistangamer@globuscom.es. El ganador recibirá una pistola láser de Ardistel para Wii.



ESQUINA CORRECTORA

CRÍTICA DEL MES

Hola, solo quería hacer una observación y es que en la revista de este mes habéis publicado mi carta en la página 81, pero os habéis olvidado de mi nombre, pues no aparece por ningún lado.
Adrián, via mp

Cierto, gracias por tu carta. Aquí dejamos constancia de que existes.

DIRECTORIO

En la página 96. El directorio. *No More Heroes* tiene el minicomentario que debería tener *Wii Sports*.
También le pasa a *Bully*, que tiene el minicomentario de *Ghost Squad*.
Zoipi, via foro

Te diríamos que está hecho a propósito, pero no se nos ocurre ninguna excusa convincente.



Y así, la primera parte de nuestro recuento cronológico llega a su fin, con el repaso a algunas de las últimas third parties en ofrecer sus juegos clásicos a través de la Consola Virtual.
Ha sido un recorrido interesante, desde Square hasta Taito (aunque haciendo algunas paradas por el camino en estaciones de servicio consoleras), y aunque todavía no se han cumplido todos los deseos de nuestra lista ideal de lanzamientos (de momento han salido 14 de los 132 juegos que pedíamos), no nos detendremos a la hora de ofrecer las últimas peticiones que tenemos, aunque vuelvan a ser ignoradas....
Las siguientes dos páginastambién son muy especiales, y prácticamente son una dedicatoria a todos aquellos que disfrutaron de Konohit Island. Os invitamos a que las descubras.

UN POCO DE HISTORIA

LAS DEMÁS...

Los últimos coletazos de nuestro repaso a la historia de las compañías...

Puede que las siguientes compañías de videojuegos no despierten los gritos de los aficionados a los videojuegos tanto como las compñías anteriores, pero quizá sea eso lo que las hace de algún modo entrañables también. Todas han hecho juegos que se recordarán y, de algún modo, llenarán páginas de eso que ahora llaman "vintage". Esta es la manera de llenar las nuestras...

KEMCO

Metiéndose con Disney.

Los inicios de KEMCO no son, precisamente, del material con el que se escriben las leyendas. Se fundó en 1984 como compañía subsidiaria de Kotobuki Engineering and Manufacturing Co., y fue una de las primeras empresas en poder trabajar para consolas de Nintendo, lo que daría lugar a desarrollos de juegos para NES a partir de 1985.

Bugs Bunny's Crazy Castle fue de las que más dudas provocaron. El juego llegaría a Famicom con el nombre de Roger Rabbit, pero se dificultaría el lanzamiento occidental del título porque Capcom tenía los derechos en exclusiva de las licencias de Disney. Un cambio rápido de conejo y el insufrible Roger sería reemplazado por el más relajado Bugs. Del mismo modo, se rediseñaría con nuevos sprites para evitarse un encuentro en los tribunales con los abogados de Capcom.

SUPERMAN

Todavía tenemos pesadillas atormentando nuestros sueños por culpa de *Superman 64*, así que hará falta algo más que un plataformas básico para superarlo; pero este Superman tan mono ayuda[1].

TOP GEAR RALLY 2

Se aseguró que este era un "juego de rally brillante con un control arcade"; opinamos lo mismo. Pistas sencillas pero llenas de barro y divertidas, con el plus añadido de un generador de pistas.

TAKARA

Amantes de los disfraces.

Cuando no está inventando traductores a la lengua humana de los ladridos de los perros[2], Takara Toys se dedica a dejar de ser una compañía solitaria: se ha fusionado con TOMY en 2006. Antes estaban muy dedicados al desarrollo de juegos (supervisaron los ports de Neo-Geo a las máquinas de 16 bits), pero hay una cierta confusión sobre su producción concreta, debido a que no se le daba crédito en los pequeños desarrollos de third-parties.

No obstante, su mayor influencia en la historia de los videojuegos llegaría con la invención de las gamas de juguetes Diaclone y Micro Change, franquicias que a día de hoy son más conocidas como Transformers. Al igual que Cyberdyne encontrando un fragmento del T100 al final de Terminator, estos guerreros de plástico acarrearon una serie de juegos horribles que nos han atormentado. Gracias, Takara.



BANANA PRINCE

El Príncipe Plátano tiene la engorrosa tarea de limpiar una isla (si no fuese así, estaría en el Paro), pero con sus poderes para hacer brotar las semillas con sólo mirarlas, la tarea le resultará pan comido.



PRINCESS MAKER

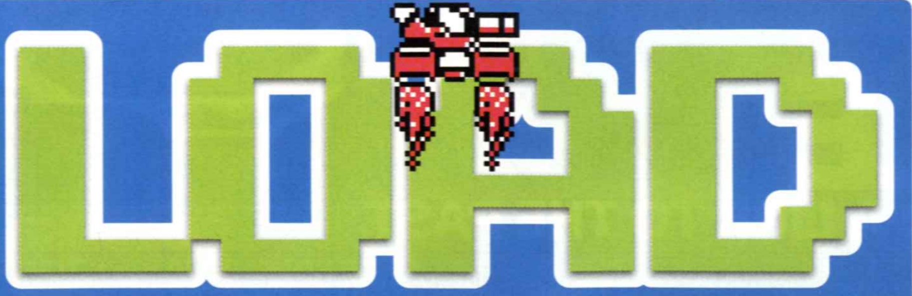
Una entrega para SNES de la franquicia de criar hijas de Gainax. Como guardián legal de una joven chica, determinas sus dietas y sus horarios diarios, rezando para que se convierta en una persona de bien[3].

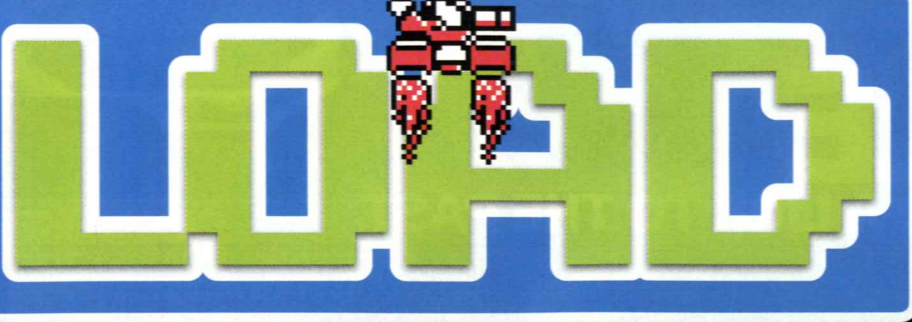
JUEGOS CONSOLA VIRTUAL PÁG 92
Los últimos lanzamientos del mes



1 Si necesitáis más ayuda para superar el trauma, te recomendamos esta revisión de la melodía de Superman: tinyurl.com/ywth9q. Su versión de Batman también es bastante buena. 2 Junto con este aparato, el BowLingual, también desarrollaron un generador de sueños lúcidos, Yumemi Kobo. Colgado sobre ti mientras duermes la máquina emite fragancias y sonidos con el fin de inducir un sueño pre-programado.







HACIENDO DEL TIEMPO EL MEJOR ALIADO

RETRO DESCARGAS



SUNSOFT

La que se perdió por el camino.

Pese a que los juegos de *Batman*, *Looney Tunes* y *la Familia Addams* que desarrolló Sunsoft deberían relegar a la compañía a una eternidad de latigazos, queremos perdonarles sus pecados gracias a su habilidad para hacer magia con el sonido de NES.

Las bandas sonoras de Sunsoft, cuyos principales compositores fueron Nobuyuki Hara y Naomi Kodaka, son famosas por su sonido rico y profundo y por relegar a menudo a un segundo plano la jugabilidad a la que acompañaban. Pero la transición a los 16 bits fue problemática para nuestros maestros, y a día de hoy se dedican principalmente a los juegos para móviles.

BLASTER MASTER

Dejando a un lado la genial música, la posibilidad de salir de tu tanque para empezar a disparar a pie ofrecía niveles variados con muchas rutas posibles.



JOURNEY TO SILIUS

Originalmente, se basaba en Terminator, pero la pérdida de la licencia supuso la desaparición de todas las referencias a la misma. Sólo permaneció un enemigo final que recordaba un poco al T100.

DATA EAST



Hacia el sur...

Compañía fundada en 1976, originalmente se dedicaba a la tecnología para recreativas pero gradualmente se abrió camino en el desarrollo de juegos, con joyas como el puzzle de comida rápida *Burger Time* y *Lock N Chase*, una versión de *Pac-Man* basada en los robos. Llegarían interesantes títulos para recreativas y para NES a finales de los 80, desarrollados por una increíble división de pinballs, que crearía las primeras máquinas con sonido estéreo. Hacia el 1999, la venta gradual de la compañía a Sega acabó pasando factura. Sus juegos sobreviven a través de la CV, gracias a que Paon Corporation compró su catálogo.

KANOV

Posiblemente el europeo del este más famoso de los videojuegos. Karnov es un monstruo de circo que escupe fuego y que debe abrirse camino a través de monjes, genios y, claro está, zombies montados en avestruces.

BUMP N JUMP



Empujar y saltar. Persigues una vagoneta malvada empujando a los demás vehículos contra los quitamiedos y saltando sobre los agujeros.



OPERATION WOLF

CONSOLA: **NES** PUNTOS WII: **500**
PEGI: **12+** JUGADORES: **1**

Esto sería como recordar los shooters de antaño con el antiguo Zapper cargado y listo. Si te paras a pensar, teniendo Umbrella Chronicles, Ghost Squad y House of the Dead, ¿para qué necesitas esto? Muy sencillo, amigo mío, porque no es retro, es *Vintage*...



SUPER R-TYPE

CONSOLA: **SNES** PUNTOS WII: **800**
PEGI: **POR CONFIRMAR** JUGADORES: **1-2**

Super R-Type , esa mezcla exclusiva y que combinaba las dos entregas anteriores: *R-Type* y su secuela. Los mejores elementos de cada una que ya están listas para dar caña en la Consola Virtual. Aunque como *R-Type III*...

ATLUS

Se aproximan cosas raras...

Pocas compañías han nacido por culpa de invocar al demonio, pero es que sin evocaciones satánicas no podríamos disfrutar de los éxitos de Atlus hoy en día.



Hablamos, claro está, de la sensación del RPG japonés actual, la saga de culto *Shin Megami Tensei*. Basado en la trilogía de novelas *Digital Devil Store* de Nishitani Aya, la serie con temática demoníaca llegaría a Famicom de la mano de Namco, antes de que Atlus se encargase de las posteriores 18 secuelas y spin-offs. Eso sí, reclutar demonios para que te hagan las veces de guardaespaldas está a años luz de sus raíces como fabricante de máquinas de karaoke; aunque hay quien podría decir que los gritos de borrachos son la música del demonio. Aún así, gracias al grandísimo éxito de su franquicia de karaokes siguen vivos hoy en día, creando juegos brillantes con los que pasar el rato, como *Trauma Center* y *Etrian Odyssey*.

POWER INSTINCT

Un extraño clon de *Street Fighter* (izquierda) que incluye a una señora mayor que le lanza la dentadura a sus oponentes. La versión japonesa incluía la letra del tema principal en versión karaoke.

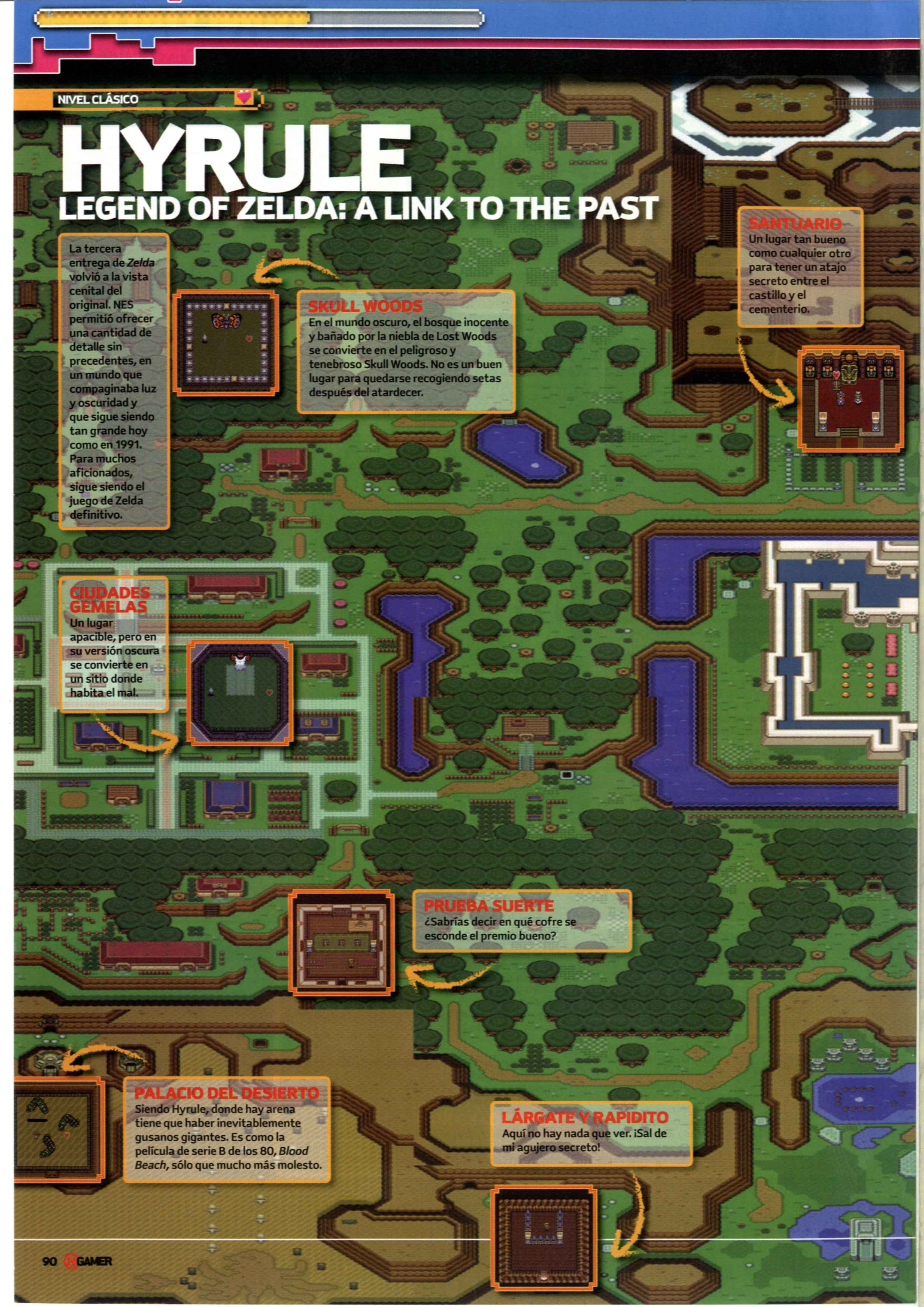
SNOWBOARD KIDS

Con un sistema de trucos simplificado y una montaña de armas, mucha gente prefiere las carreras al estilo *Mario Kart* de este juego de Atlus antes que su rival *1080*.





3 El juego tiene varios finales, que dependen de cómo críes a tu hija. Por un lado, puede ser todo un brillante ejemplo de realeza, pero por el otro, puede acabar siendo (en sus propias palabras) una "líder criminal" o una "prostituta".



NIVEL CLÁSICO

HYRULE

LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

La tercera entrega de *Zelda* volvió a la vista cenital del original. NES permitió ofrecer una cantidad de detalle sin precedentes, en un mundo que compaginaba luz y oscuridad y que sigue siendo tan grande hoy como en 1991. Para muchos aficionados, sigue siendo el juego de Zelda definitivo.

SKULL WOODS

En el mundo oscuro, el bosque inocente y bañado por la niebla de Lost Woods se convierte en el peligroso y tenebroso Skull Woods. No es un buen lugar para quedarse recogiendo setas después del atardecer.

SANTUARIO

Un lugar tan bueno como cualquier otro para tener un atajo secreto entre el castillo y el cementerio.

CIUDADES GEMELAS

Un lugar apacible, pero en su versión oscura se convierte en un sitio donde habita el mal.

PRUEBA SUERTE

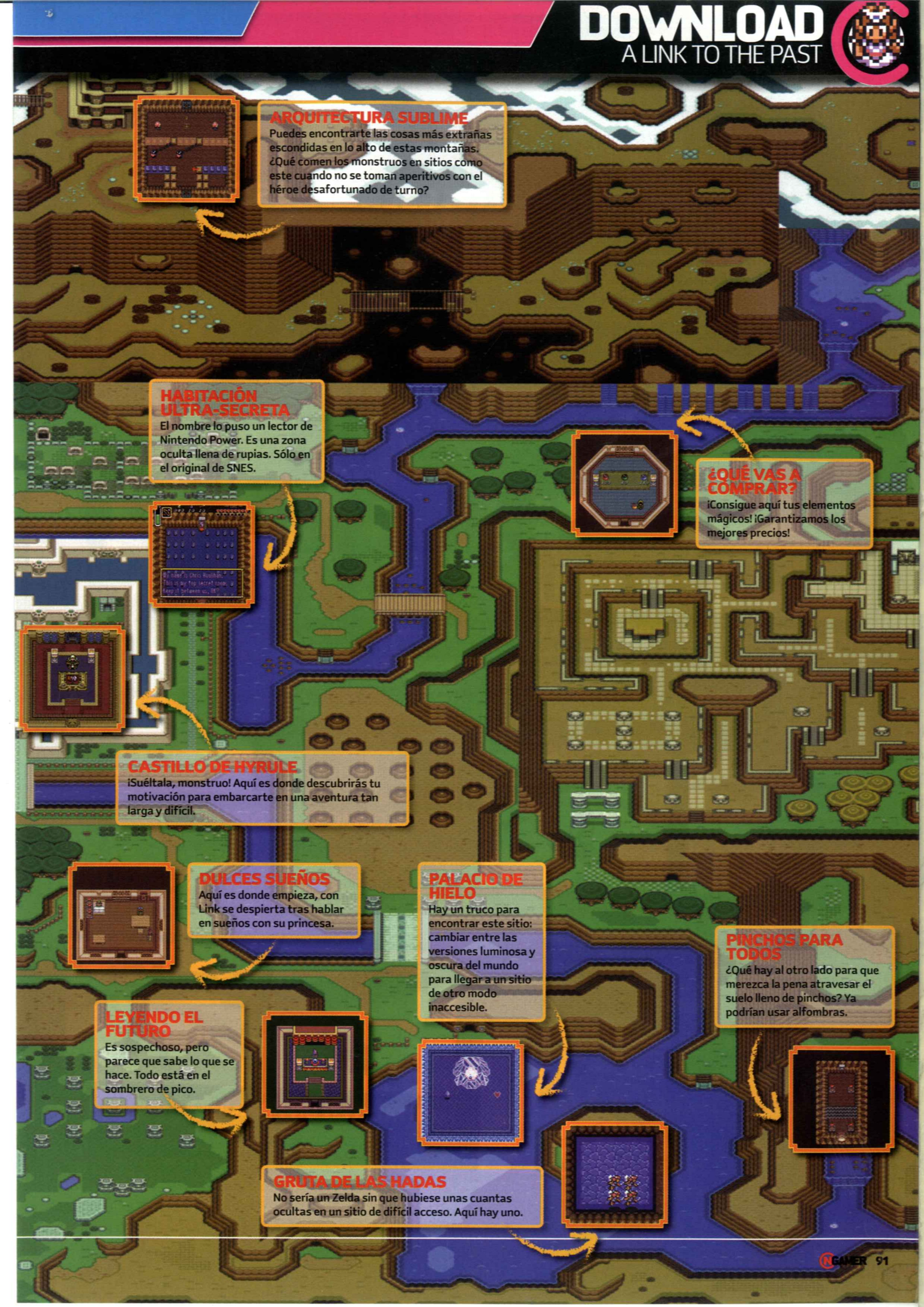
¿Sabrías decir en qué cofre se esconde el premio bueno?

PALACIO DEL DESIERTO

Siendo Hyrule, donde hay arena tiene que haber inevitablemente gusanos gigantes. Es como la película de serie B de los 80, *Blood Beach*, sólo que mucho más molesto.

LÁRGATE Y RAPIDITO

Aquí no hay nada que ver. ¡Sal de mi agujero secreto!



ARQUITECTURA SUBLIME
Puedes encontrarte las cosas más extrañas escondidas en lo alto de estas montañas. ¿Qué comen los monstruos en sitios como este cuando no se toman aperitivos con el héroe desafortunado de turno?

HABITACIÓN ULTRA-SECRETA
El nombre lo puso un lector de Nintendo Power. Es una zona oculta llena de rupias. Sólo en el original de SNES.

¿QUÉ VAS A COMPRAR?
¡Consigue aquí tus elementos mágicos! ¡Garantizamos los mejores precios!

CASTILLO DE HYRULE
¡Suéltala, monstruo! Aquí es donde descubrirás tu motivación para embarcarte en una aventura tan larga y difícil.

DULCES SUEÑOS
Aquí es donde empieza, con Link se despierta tras hablar en sueños con su princesa.

PALACIO DE HIELO
Hay un truco para encontrar este sitio: cambiar entre las versiones luminosa y oscura del mundo para llegar a un sitio de otro modo inaccesible.

PINCHOS PARA TODOS
¿Qué hay al otro lado para que merezca la pena atravesar el suelo lleno de pinchos? Ya podrían usar alfombras.

LEYENDO EL FUTURO
Es sospechoso, pero parece que sabe lo que se hace. Todo está en el sombrero de pico.

GRUTA DE LAS HADAS
No sería un Zelda sin que hubiese unas cuantas ocultas en un sitio de difícil acceso. Aquí hay uno.

LA MÁQUINA DEL TIEMPO

LOS ESENCIALES DE LA CV

ESTE MES 1080º SNOWBOARDING 

Cuesta abajo y sin frenos...

No ha habido mejor juego de snowboard. Los hubo más grandes, más rápidos y más bonitos, pero a la hora de hablar de sistemas de control y de la diversión contrarreloj, no hay nada como *1080º*. La versión para N64 lleva mejor el paso del tiempo que su secuela para GC. Bajar a toda velocidad una montaña, haciendo potentes derrapes, luchando por mantener el equilibrio en el resbaladizo hielo... es uno de los juegos más exigentes jamás creados, y recompensa tu dedicación con algunos secretos ocultos enrevesados.





JUEGA COMO EL HOMBRE DE HIELO

Termina el modo Mach Race en Experto y derrota al Hombre de Hielo en el circuito Deadly Fall. Vuelve al refugio y destaca a Akari Hiyami. Pulsa A para ver sus estadísticas, y luego deja pulsado izquierda en el segundo stick analógico en la Consola Virtual. Pulsa A para elegirla y suelta el stick. Tras seleccionar la tabla, deberías estar jugando como el Hombre de Hielo.





JUEGA COMO MR. PANDA

Introduce tus iniciales en todas las puntuaciones, incluyendo Time Attack, Contest y Trick Attack. Luego ve al refugio y selecciona a Rob Haywood. Pulsa A para ver sus estadísticas, mantén pulsado derecha en el segundo stick, luego pulsa A para elegirlo. Suelta el stick, selecciona tu tabla y tu personaje llevará una gigantesca cabeza de panda.

TRUCOS SENCILLOS

No hemos conseguido que este truco funcionase bien en la versión de la CV, posiblemente debido al mando clásico y nuestras manazas. La cuestión es que tal vez tengas más suerte que nosotros. Elige uno de los trucos más fáciles de la lista, hazlo, y antes de aterrizar, pausa el juego y selecciona uno de los trucos más difíciles. Si todo sale bien, te premiarán con el truco difícil.

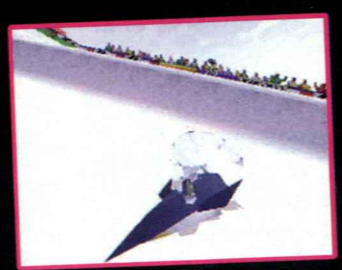






JUEGA COMO GOLD MAN

Termina el modo Match Race en nivel experto utilizando al Hombre de Hielo, y derrota a Gold Man en Deadly Fall. Vuelve al refugio y selecciona a Kensuke Kimachi. Pulsa A para ver sus estadísticas, mantén pulsado arriba en el segundo stick analógico y pulsa A de nuevo para seleccionarlo. Suelta el stick, elige la tabla y deberías ser el imparable Gold Man.





MONTADO EN UN PINGÜINO

Haz todos los trucos en el entrenamiento. Los que no has hecho están en blanco, y recuerda que no todos los personajes pueden hacer todos los trucos. Entre Rob y Akari puedes hacerlos todos, o puedes utilizar al Panda si lo tienes; es el mejor personaje para hacer trucos que hay en el juego. Una vez lo hayas hecho, mantén pulsado abajo en el segundo stick mientras seleccionas tu tabla. Irán montado en un gran pingüino.



LA GRAN LISTA

DISTINGUE LOS JUEGOS QUE MERECEN TUS PUNTOS DE LOS QUE NO

JUEGO	¿DE QUÉ VA?	[illegible]
NES		
Adventure Island	La nueva aventura de TG16 es mejor	✗
Adventures Of Lolo	Puzzle que deja en ridículo a otros	✓
Adventures Of Lolo 2	Más puzzle que deja en ridículo a otros	✗
Balloon Fight	99 Red Balloons con Joust	✗
Baseball	Tedio deportivo básico	✗
Blades Of Steel	Arcade de Hockey de hielo de Konami	✓
Bubble Bobble	Dulce sabor retro	✓
Castlevania	Viaje lateral para acabar con Drácula	✓
Castlevania 2	Esta vez es la aventura de Simon	✗
Donkey Kong	Juego de monos clásico	✗
Donkey Kong Jr	Pequeños simios y abejas	✗
Donkey Kong Jr Math	Molesto mono matemático	✗
Double Dribble	Baloncesto. No muy bueno.	✗
Excitebike	Crea tus propias pistas de motos	✓
Galaga	Similar a Invaders pero algo mejorado	✓
Gradius	Shooter de scroll horizontal	✗
Ice Climber	Escaladores en el hielo muy monos	✓
Ice Hockey	Lenta acción cinco contra cinco	✗
Kid Icarus	Un poco de *Zelda*, un poco de *Metroid*	✓
Kirby's Adventure	Diversión con plataformas flotantes	✓
Legend Of Zelda	La aventura original	✓
Lunar Pool	Una piscina en la luna. Sí.	✗
Mach Rider	*Road Rash*, pero sin ser *Road Rash*	✗
Mario & Yoshi	Puzzle excesivamente tedioso	✗
Mario Bros	Fontanero a una pantalla de longitud	✗
Mega Man	Aventura difícil. Requiere experiencia	✗
Mighty Bomb Jack	Anticuado plataformas con bomba	✗
NES Tournament Golf	El golf de *Wii Sports*, pero en viejo	✗
Ninja Gaiden	Acción ninja esencial	✓
Ninja Jajamaru-Kun	Impronunciable e innecesario	✗
Pac-Man	Waca, waca, waca, etc	✓
Pinball	Mesas vacías y abstractas	✗
Probotector 2	Versión robótica de *Contra*	✓
Punch-Out!!	Emocionante lucha con los puños	✓
River City Ransom	Un *Streets of Rage* tempranizo	✓
Soccer	No es *PES*	✗
Solomon's Key	Juego de puzzle olvidado	✓
Star Tropics	Aventura tipo *Zelda*	✓
Super Mario Bros	Está en otro castillo	✓
Super Mario Bros 2	No es el "verdadero", pero sí genial	✓
Super Mario Bros 2 (JPN)	Difícil y obligatorio para los fans	✓
Super Mario Bros 3	Un clásico absoluto	✓
Teenage Turtles	Plataformas extremo de los 90	✗
Tennis	NES no puede con las físicas	✗
Urban Champion	Hilaridad con peleas de borrachos	✓
Volleyball	Abominación deportiva compleja	✗
Wario's Woods	El momento de gloria de Toad	✗
Wrecking Crew	Mario patea taquillas	✗
Xevious	Difícil shooter arcade	✗
Zelda II	El del scroll horizontal	✗
SNES		
ActRaiser	SimCity con combates con espada	✓
Breath Of Fire II	Excelente RPG de fantasía	✓
Cybernator	Acción y plataformas robóticas	✓
DK Country	Todo sobre los gráficos	✓
DK Country 2	"Buenos gráficos", dice Kittsy	✓
DK Country 3	Si te gustaron los dos primeros...	✓
F-Zero	Veloz e intenso juego de carreras	✓
Final Fight	Alcalde musculoso y luchador	✓
Gradius III	Hazte mejor con *R-Type III*	✗
Harvest Moon	Gran RPG de granja	✓
Kirby's Dream Course	Básicamente, minigolf. Con Kirby	✗
Kirby's Ghost Trap	Clon rosa de Puyo Puyo	✗
Mystical Ninja	Plataformas de la vieja escuela	✓
R-Type III	Shooter decente	✓
Sim City	Planificación urbana de vieja escuela	✗
Street Fighter II	Enfrentamientos legendarios	✓
Street Fighter II Turbo	Hiper-enfrentamientos legendarios	✓
Super Castlevania IV	Aventura para eliminar vampiros	✓
Super Ghouls 'n Ghosts	Joya de las plataformas muy difícil	✓
Super Mario Picross	Rompecabezas de tallar bloques	✓
Super Mario World	Obra de un genio	✓
Super Metroid	Brillante historia de Samus	✓
Super Probotector	Tan duro como un muro de hormigón	✗
Super R-Type	Hazte mejor con *R-Type III*	✗
Super Street Fighter II: The New Challengers	Mayor pero no tan Turbo	✓
Super Turrican	El mejor de Factor 5	✓
Vegas Stakes	Apuestas algo sombrías	✗
Zelda: Link To The Past	Realmente épico	✓
N64		
1080° Snowboarding	El mejor juego de carreras de invierno	✓
F-Zero X	"Maldita sea, esto es rapidez"	✓
Lylat Wars	Nombre absurdo, gran juego	✓
Mario Kart 64	Carreras entre cuatro	✓
Paper Mario	RPG que hace sonreír	✓
Pokémon Snap	Un safari de pokemon de hacer fotos	✗
Sin And Punishment	Genial shoot'em'up de anime	✓
Super Mario 64	Plataformas revolucionario	✓
Wave Race 64	Diversión sobre motos acuáticas	✓
Yoshi's Story	Dulce diversión plataformera	✓
Zelda: Ocarina Of Time	El primero en 3D	✓
Mega Drive		
Alien Soldier	Shooter clásico de Tresaure	✓
Alien Storm	*Golden Axe* con aliens	✗
Altered Beast	Festival de golpes arcade	✗
Bio-Hazard Battle	Shooter orgánico	✗
Bonanza Bros	Robos silenciosos	✓
Columns	Puzzle sin carisma	✗
Comix Zone	Lucha artística y original	✓
Crack Down	No confundir con el de Xbox 360	✗
Dr Robotnik	Puyo Puyo con otro nombre	✗
Dynamite Headdy	Original clásico de las plataformas	✓
Ecco The Dolphin	Aguanta la respiración	✓
Ecco: Tides Of Time	Que alguien recoja las redes de atún	✗
ESWAT: City Under Seige	Sencillo shooter urbano	✗
Eternal Champions	*Street Fighter II* pasado de moda	✓
Gain Ground	Shooter con una sola pantalla	✗
Ghouls 'N Ghosts	Difícil y cruel	✗
Golden Axe	Anticuado beat'em'up fantástico	✗
Golden Axe II	Quédate con *Streets of Rage*	✗
Gunstar Heroes	Shooter tremendamente imaginativo	✓
Kid Chameleon	Clon de Cory Feldman con máscara	✗
Light Crusader	RPG isométrico de Treasure	✓
Phantasy Star II	40 horas de rol épico	✓
Ristar	Más lento que un erizo	✓
Rolling Thunder 2	Aventura y lucha estilo *Shinobi*	✓
Shining Force	RPG por turnos de culto	✓
Shining In The Darkness	Quédate con *Shining Force*	✗
Shinobi III	La culminación de la saga	✓
Sonic 2	Más anillos, con más velocidad	✓
Sonic 3D	Erizo isométrico para olvidar	✗
Sonic The Hedgehog	Mejor que *Alex Kidd*	✓
Sonic The Hedgehog 3	Llega Knuckles y Tails vuela	✓
Sonic Spinball	Inteligente aventura de pinball	✓
Space Harrier II	Débil lejos de los recreativos	✗
Streets Of Rage	Combates con botellas rotas	✓
Streets Of Rage 2	Gamberros golpeados con patines	✓
Story Of Thor	Fornido RPG de acción	✓
ToeJam & Earl	Porque los alienígenas son excéntrico	✗
ToeJam & Earl 2	No tan funky como el primero	✗
Vectorman	Un poco como *Gunstar Heroes*	✓
Virtua Fighter 2	Lucha pero sin 3D	✓
Wonder Boy In Monster World	Es *Dynastic Hero*	✗
Neo-Geo		
Art Of Fighting	No es el rey	✗
Baseball Stars 2	Tan bueno como puede serlo el béisbol	✓
Blue's Journey	Surrealista aventura de plataformas	✓
Fatal Fury	*Street Fighter II* bastante sólido	✓
King Of Fighters '94	El mejor juego de lucha de Neo-Geo	✓
Magician Lord	Decente aventura de plataformas	✓
World Heroes	Más lucha con sprites gigantes	✗
Turbografx-16		
Air Zonk	*Bonk* se apunta al shooter con scroll	✓
Alien Crush	Pinball de fantasía	✗
Battle Lode Runner	Diversión plataformera para cinco	✓
Bomberman '93	Explosiva acción para cinco jugadores	✓
Blazing Lazers	O GunHed: explosión genial	✓
Bloody Wolf	Extrañas animaciones de la muerte	✗
Bonk's Adventure	Chico de las cavernas	✓
Bonk's Revenge	Más Bonk para tus puntos	✓
Bonk 3: Bonk's Big Adventure	Todavía más Bonk para tus euros	✗
Chew Man Fu	Peligros tras las esquinas	✓
China Warrior	Geniales monjes dando patadas	✓
Cratermaze	Una regular variante de Bomberman	✗
Dead Moon	Shooter con scroll para salvar la luna	✗
Devil's Crush	Satánico pinball de fantasía	✓
Double Dungeons	Aventura hacia el tedio	✗
Dragon's Curse	O *Wonder Boy III*	✓
Dragon Spirit	Shooter con scroll. Y con dragones	✗
Drop Off	Seguramente lo tires	✗
Dungeon Explorer	Lucha contra avispas bajo tierra	✗
Dynastic Hero	Es *Wonder Boy In Monster World*	✗
Galaga '90	Esto es un baile galáctico	✓
Gate Of Thunder	Shooter bastante bueno	✓
JJ & Jeff	Locura de chorrear todo con aerosol	✗
Lords Of Thunder	Scroll y disparos	✓
Military Madness	Estrategia basada en la luna	✓
Motoroader	Conducción horrible	✗
Neutopia	Quiere ser Zelda. No lo consigue	✗
New Adventure Island	Skateboard prehistórico	✓
Ninja Spirit	Un poco como Shinobi	✓
Power Golf	8Golf de 8bits	✗
Psychosis	Lucha en la mente de un demonio	✗
Riot Storm	*Streets of...* mediocre	✗
R-Type	Estupenda conversión de recreativa	✓
Samurai Ghost	Mala recreativa de Namco	✗
Shockman	*Mega Man*, pero sin el mega	✗
Silent Debuggers	Son exterminadores en el espacio	✓
Soldier Blade	Shooter para expertos, parte dos	✗
Splatterhouse	Sangrientas patadas y puñetazos	✗
Super Air Zon	Ignora el título	✓
Super Star Soldier	Shooter para expertos, parte uno	✗
Victory Run	Más carreras que dañan la vista	✗
Vigilante	Fornida venganza urbana	✗
World Sports Competition	Atletismo para cinco jugadores	✓



Mientras tanto...

Escrutamos la bola de cristal y vemos una caja blanca y una cosa negra, extraña y brillante











Estos son Ruby y Luke de *Faith and a .45*. Seguramente tendría más sentido si Ruby se llamara Faith

Las Vegas, tal como la ha imaginado el equipo creador de *The Suffering*.

Todos necesitamos un poco de luz en nuestras vidas de cuando en cuando, y no hay luz más brillante, más cálida e iluminadora que la producida por nuestro estimado amigo el señor Rumor. Tío, este mes ha habido rumores de miedo.

En el momento en que escribimos esto, escuchamos susurros que apuntan a nuevos retrasos que afectan a *Gears of War 2, Dead Rising 2*, un nuevo juego *Ghost Recon*, un *Prince of Persia* de inminente anuncio y unos inquietantes ruidos procedentes de Japón que afirman que *Resident Evil 5*, que aún no ha dejado de decepcionarnos con su anuncio de que no estará en 2008, resulta que tampoco va a estar disponible el año que viene.

Extraoficial

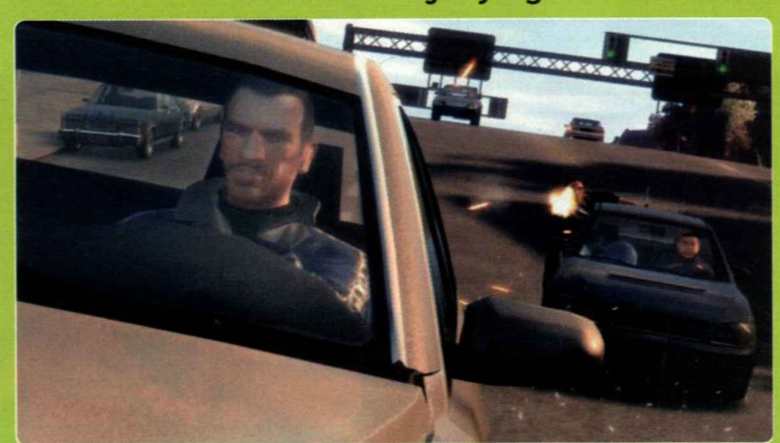
En verdad, *Resi 5* parece ahora mismo demasiado lejano para poder saber si ese rumor es simple palabrería en internet o algo sólido, pero respecto de los demás juegos, parece que donde hay este tipo de humo casi siempre hay oculto un fuego real. *Gears 2*, por ejemplo, ha sido confirmado en la GDC 2008, después de que la revista GamePro lo anunciara , quizá un poco sin saber por dónde iban los tiros, o las motosierras... Por otro lado, *Ghost Recon 3* es una absoluta certeza dado el éxito de las otras dos partes, mientras que *Prince of Persia* fue confirmado por Ubi cuando mostraron accidentalmente una serie de trabajo creativo en internet. Volviendo a Capcom, *Lost Planet Colonies* ha sido confirmado también tras haber sido calificado por los



Gears 2 fue anunciado en la GDG, antes era sólo un rumor. Bueno, en realidad nosotros ya sabíamos que iban a anunciarlo.

GTA IV: YA CASI ESTÁ AQUÍ

Nuevas instantáneas del mayor juego de la historia



LAS MISIONES

¡Atención aficionados a las controversias! Una misión del juego te hace salir, coger una buena cogorza, y conducir a casa borracho como una cuba. Eso puede que le pegue a más de uno, pero el amigo Pere Navarro de la DGT se cogería un rebote que no veas.



LA CIUDAD

Liberty City no es la réplica de Nueva York que todos habríamos imaginado. Los cinco distritos repartidos entre las cuatro islas interconectadas son: Alderney (Nueva Jersey) va de "centros comerciales y residencias con parques"; Algonquin (Manhattan) es "el autoproclamado centro de todas las cosas"; Bohan (el Bronx) es "prácticamente septentrional", alusión irónica de que, aunque está cerca de los suburbios del norte de Nueva York, sigue siendo un auténtico vertedero; Dukes (Queens), sucesión de "guetos multiculturales"; y, Broker (Brooklyn), donde vive el "héroe" Niko y proliferan "iglesias, aparcamientos y proyectos de acogida". Mola.



censores estadounidenses, y los rumores acerca de *Dead Rising 2* despegaron cuando una revista yanqui aseguró que la secuela se había subcontratado a un desarrollador californiano. Eso desde luego no va más allá de los límites de lo creíble: el autor del código original, Kenji Inafune, dijo que estaba demasiado ocupado con su título de misterio para la Wii como para trabajar en una nueva encarnación de *Rising*. Inafune comentó meses atrás, que *Dead Rising 2* sólo se haría cuando él estuviera liberado, de modo que entre todos los rumores, este es el más desconcertante.

"HEMOS LEÍDO LA NOTA DE PRENSA 5 VECES Y AÚN NO SABEMOS SI ES UNA BROMA"

Oficial

Desde luego no es ningún rumor el modo cooperativo para ocho jugadores de la secuela para PS3 *Resistance: Fall of Man 2*. ¿No son ocho demasiados jugadores? Pues piénsalo de nuevo, amiguito. *Halo 3* sólo permitía cuatro, de modo que ocho tíos en línea al mismo tiempo, trabajando en equipo para destruir sacrílegamente iglesias como descosidos en un gran, gran hito[1]. (Aunque: a) esta vez la acción está ambientada en Yanquilandia; y b) cuando el modo cooperativo entre ocho jugadores se ha intentado en la serie *GRAW*, los resultados han sido desiguales, por no decir mediocres).

La fe mueve arsenales

También aparecerá para PS3, 360 y PC, *Faith and a .45*. No, de verdad: se llama así. Un shooter ambientado en la época de la Gran Depresión, cuenta con una atractiva pelirroja que, como su nombre indica, está armada hasta los dientes con su fe y con un arsenal casi igual de letal, que por cierto no se corta nada a la hora de usar. Visualmente es muy llamativo y produce una sensación auténtica de tiempo y de lugar, pero la dinámica de juego es probable que resulte más directa: los personajes centrales Ruby y Luke son forajidos a la búsqueda de un magnate del petróleo ávido de poder; y es producto de Deadline, creadores del shooter *Total Overdose*.

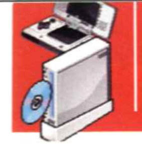
Finalmente, llega la hora del popurrí final. En primer lugar: *Duke Nukem*. Todavía estamos esperando signos de vida por parte de *Forever* (y, según 3D Realms, podríamos pasarnos la vida esperando), pero el clásico *Duke Nukem 3D* va a aparecer en Xbox Live. En pocos segundos: *This is Vegas* para 360 y para PS3, un simulador de Midway del mundo de Las Vegas poco prometedor pero que igual nos sorprende, ofrece una extraña visión de un pirado que quiere convertir la Ciudad del Pecado en un resort familiar[2]. Nos hemos leído la nota de prensa cinco veces, y aún no hemos decidido si se trata de alguna broma. Y, por fin, el juego de terror intergaláctico *Dead Space* de EA es oficialmente muy bueno. Perturbador, oscuro, inquietante y realmente aterrador, resulta muy poco EA, y –quizá por eso, mucho más– realmente intrigante.

¿Dead Rising 2? ¿Seguro que está en camino? ¿Y lo va a hacer un estudio estadounidense?

EL TELÉFONO
Niko está equipado con un móvil, desde el cual puedes acceder a todo: mensajes, recordatorios de misiones (¡en las que puedes disparar hasta lanzacohetes!), fotos que has tomado y el elemento multijugador. Además puedes teclear virtualmente cualquier número de teléfono que veas, lo cual te llevará a minijuegos como... los dardos.

LA POLICÍA
En juegos anteriores, cuando tenías cuatro estrellas, la policía poseía un conocimiento casi físico de dónde estabas; en *GTA IV* puedes engañarles adoptando un perfil bajo y moviéndote entre las sombras. Ahora tienes que romper y cargarte coches, lo cual puede funcionar maravillosamente a tu favor. Cuando te cargas un coche quedas fuera del radar, eso significa que los polis pasan a nuestro lado sin detectarnos.

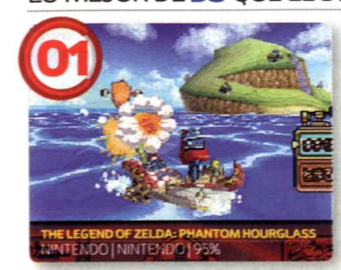
1 El primer *Resistance*, recordarás, es poco amable con la Iglesia de Inglaterra con su imagen de la catedral de Manchester destruida por invasores alienígenas. 2 No, parece que de verdad es un juego. El nombre suena ridículo y hasta surrealista, pero quizá la explicación radica en que lo ha creado Surreal Software, que por cierto en su momento hizo un gran trabajo con *The Suffering* para PS2 y Xbox.



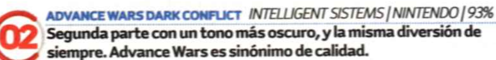
TOP 15 DS



LO MEJOR DE DS QUE EL DINERO PUEDE COMPRAR


01 THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
NINTENDO | NINTENDO | 95%

Lo mejor para DS. El más bonito, el que mejor se juega, el que suena mejor, con los mejores puzzles, el mejor en todo. Hasta que Nintendo saque una portátil que, de hecho, sea un Nintendogs, no hay experiencia de juego mejor. Cómpratelo.



02 ADVANCE WARS DARK CONFLICT *INTELLIGENT SISTEMS | NINTENDO | 93%*
Segunda parte con un tono más oscuro, y la misma diversión de siempre. Advance Wars es sinónimo de calidad.


03 ADVANCE WARS DUAL STRIKE *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
A pesar de que te confunda con sus batallas de gemelos, es más accesible que *Advance Wars 2* para GBA. Si fuera online.


04 PLANET PUZZLE LEAGUE *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
Este puzzle de bloques esconde un juego complejo, la utilización del stylus te empuja hacia una casi perfecta premisa de satisfacción.


05 ANIMAL CROSSING: WILD WORLD *NINTENDO | EAD | 89%*
Pagar la hipoteca puede ser divertido! Rara adicción que te deja en mitad de un bosque lleno de bestias empasteladas y locas.


06 NEW SUPER MARIO BROS *NINTENDO | R&D1 | 89%*
¿Es una continuación del original o un megamix de toda la serie? Ambos: y el segundo mejor plataforma de los últimos 10 años.


07 WARIOWARE: TOUCHED! *NINTENDO | R&D1 | 88%*
Una colección sencillamente divertida del dotado y raro equipo de *WarioWare*. Un pelín demasiado fácil comparado con los anteriores


08 FINAL FANTASY XII RW *SQUARE-ENIX | PROEIN | 88%*
No es estrictamente necesario que juegues al FF XII original para disfrutarlo, y su diseño es magnífico. Muy recomendable.


09 CHIBI-ROBO: PARK PATROL *NINTENDO | SKIP | 86%*
Un set de personajes dulces y extraños, pero a la vez inmensamente atrayentes, y sobre todo, brillantes, coloridos, una delicia de juego animado de forma agradable.


10 STARFOX COMMAND *NINTENDO | Q GAMES | 85%*
Abandonar las batallas épicas de espadas a favor de una mecánica semiestratégica ha sido un paso en falso: pero resulta rentable..


11 YOSHI'S ISLAND DS *NINTENDO | ARTOON | 85%*
El equipo de XBox Blink The Cat ha metido sus sucias manos en toda una leyenda de Nintendo. Y lo ha hecho bien. Muy bien.


12 WORMS OPEN WARFARE 2 *THQ | TEAM17 | 85%*
Una de acción para jugar sólo o con amigos, destruye gusanos a mogollón en esta joya de estrategia adictiva.

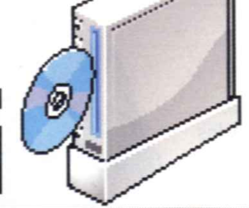

13 BLEACH THE BLADE OF FATE *SEGA | 85%*
El mejor juego de lucha 2D disponible en Nintendo DS. Un auténtico prodigio técnico unido a una jugabilidad explosiva que hará las delicias de todo el mundo, fans o no de Bleach. Compra obligada.


14 TETRIS DS *NINTENDO | IN HOUSE | 84%*
La versión "mejorada" del *Tetris* es una sarta de tonterías, pero el modo Wi-Fi multijugador le añade una nueva dimensión a la cosa.



15 HOTEL DUSK: ROOM 215 *NINTENDO | CING | 84%*
Detectives, filetes para cenar y un lugar para jugar a los bolos a media noche. Más libro que juego, pero es bueno pasando las hojas.

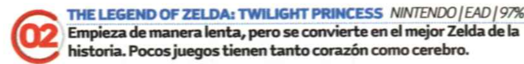
TOP 15 Wii



LOS MEJORES JUEGOS DE WII HECHOS JAMÁS


01 SUPER MARIO GALAXY
NINTENDO EAD | NINTENDO | 97%

Nada en Wii desprende tanta imaginación, jugabilidad y saber hacer. Si no quieres esto, no deberías tener una Wii. Super Mario Galaxy demuestra como reinventar la jugabilidad y cómo volver a hacernos sonreír como cuando éramos niños.



02 THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS *NINTENDO | EAD | 97%*
Empieza de manera lenta, pero se convierte en el mejor Zelda de la historia. Pocos juegos tienen tanto corazón como cerebro.


03 RESIDENT EVIL 4 WII EDITION *NINTNDO | CAPCOM | 96%*
Adaptado a la Wii, incluye nuevas misiones para Ada Wong, además de movimientos ultrarápidos con el Wiimando y nunchaco.


04 NO MORE HEROES *VIRGIN PLAY | GRASSHOPPER | 94%*
No More Heroes es la mezcla perfecta de Suda 51: estilo y sustancia. Violento y divertido.


05 METROID PRIME 3 CORRUPTION *NINTENDO | RETRO | 91%*
Sin duda una experiencia preciosa y lo suficiente para tener a los viejos y nuevos Metroiders más felices.


06 GUITAR HERO III *ACTIVISION | RED OCRANE | 91%*
Una incomparable experiencia de juego, sobre todo si se juego en modo cooperativo mediante Wi.Fi. Tienes que tenerlo.


07 ZACK & WIKI *NINTENDO | CAPCOM | 90%*
Una obra sin igual por su originalidad y su uso del Wiimote. Zack & Wiki es un resumen de toda tu imaginación al pensar en el mando.


08 BULLY SCHOLARSHIP EDITION *ROCKSTAR | ROCKSTAR | 90%*
Una aventura cinemática con clase, una jugabilidad basada en misiones cortas y el guión más divertido que nos hayamos topado.


09 LEGO STAR WARS THE COMPLETE SAGA *ACTIVISION | 90%*
Las piezas de Lego saben como acoplarse a ca da plataforma que tocas, y nosotros se lo agradecemos.



10 GEOMETRY WARS GALAXIES *VIVENDI | 89%*
Una bofetada de colores que despiertan algunas neuronas y machaca otras totalmente. Una explosión de color.


11 MARIO KART *NINTENDO | NINTENDO | 88%*
Muy sólido con excelentes posibilidades online. Tiene mucho para compensar el multijugador local. Se queda corto en magnificencia.


12 SUPER PAPER MARIO *NINTENDO | NINTENDO | 88%*
Un gran plataformas totalmente plano que desprende todo el potencial y magia de Mario de una forma sencilla y que funciona.


13 SSX BLUR *EA | EA MONTREAL | 88%*
El primer juego con sustancia desde el lanzamiento de Zelda. Control perfecto y una buena calibración. Además, es precioso.


14 TRAUMA CENTER: SECOND OPINION *NINTENDO | ATLUS | 84%*
La cirugía, los dilemas morales y cientos de desafíos hacen que este juego funciones. Extremadamente difícil, pero muy adictivo.




15 WARIO WARE SMOOTH MOOVES *NINTENDO | NINTENDO | 84%*
Lástima que el modo multijugador no sea simultáneo. Una de las mejores recopilaciones de minijuegos que existe.

LOS + VENDIDOS

ADESE ha facilitado las listas de ventas de los juegos más vendidos de 2007. Lo sabemos, tarde, pero aquí están:

Los + vendidos 2007
1 Más Brain Training (DS)
2 Brain Training (DS)
3 Pro Evolution Soccer 2008 (PS2)
4 Wii Play (Wii)
5 Pokémon Diamante (DS)
6 New Super Mario Bros (NDS)
7 WWE Smackdown vs Raw 2008 (PS2)
8 Pro Evolution Soccer (PS2)
9 Pro Evolution Soccer 2008 (PS3)
10 Animal Crossing (DS)

Del 10 al 16 de marzo:
1. Pro Evolution Soccer 2008 (PSP)
2. Army of Two (PS3)
3. Mario & Sonic en los JJ.OO (DS)
4. FIFA 08 (PS2)
5. Mario & Sonic en los JJ. OO. (Wii)
6. Army of Two (360)
7. Más Brain Training (DS)
8. Brain Training (DS)
9. Trivial (Wii)
10. Call of Duty 4: (PS3)

Fuente: GfK & EMER Marketing Research, S.A.

LO RETRO + JUGADO

MARIO KART DS
Mario Kart Wii ha resucitado algunas viejas batallas...

CIRCLE OF THE MOON
Después del Infierno Nintendo, alguno se quedó atrapado...

A LINK TO THE PAST
Otro de los problema de realizar la sección "Nivel Clásico".

SUPER SMASH BROS MELEE
Desde que tenemos versión USA de Braw jugamos menos.

LOST IN BLUE
Las secuelas sufrid tras el parón en la cuarta temporada d Perdidos.

YOSHI'S ISLAND
Brawl despierta nostalgias. Y nos tenemos demasi que echar de me



TOP CINCO JUEGOS GBA



1. GIAKUTEN SAIBAN
Ningún aficionado a Phoenix Wright debería dormir tranquilo hasta tener una copia japonesa del Giakuten Saiban de GBA.

2. WARIOWARE INC: MINIGAME MANIA
Le llevamos siempre con nosotros. Nos gustan los minijuegos tanto que nos duelen los pulgares.

3. FF IV ADVANCE
Ya sólo falta una fecha de lanzamiento europea para que su remake esté más cerca. Tenemos mucha curiosidad por él..

4. CASTLEVANIA ARIA OF SORROW
Aria of Sorrow sigue siendo unos de nuestros Castlevania favoritos para Game Boy Advance.

5. THE LEGEND OF ZELDA MINISH CAP
¿Somos los únicos que les hace gracia el sombrero Minish? Somos felices viéndole encima de Link.



¡Y MUCHAS SORPRESAS MÁS!